電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

軟體世界



PC CHAMP

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

光碟提供

105

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

Merry Christmas

妮姬發哥大冒險2、
銀河飛將：預言者和殺無赦等
18款勁爆試玩
加贈各式工具軟體和
耶誕精美桌布、保護程式

辣片追緝令

大富翁四　暗黑軒轅錄　封神演義　守護者之劍　炎龍騎士團外傳～風之紋章
天龍八部　新乞丐王子　幻想時空　三國群英傳　魔日傳說　魔法軍團
等11篇中文新作火速特報

NEW GAMES STATION

終極動員令2　星海爭霸　魔獸之絕地大反攻　猴島的詛咒　異塵餘生
恐龍大獵殺　暗黑破壞神一煉獄之火　超級克拉軀　和平帝權II
F1雷霆賽車　瘋狂大車拼IV　捍衛雄鷹4.0　極速飆車
等19款超大量國外HOT GAME 報報

ゲームFOCUS

Rhythm ～戀之律動—Shinc Renewal　Pia キャロットへようこそ！！2
小鳥の羽飾り十課外授業My Favorite　戰巫女　ああっ女神さまっ
快刀亂麻　エクドラード～鏡の中の王國～　愛が見えはじめたら
魔人形　ルージェの傳説　惡靈學園レイコ

攻城略地

軒轅聖戰錄劇情攻略　橫掃千軍作戰心得篇
凡爾賽之宮廷疑雲劇情攻略
安琪莉可女王之路戀愛心得篇

封面大賞

紅樓夢～十二金釵

祕技偵蒐營

摩托雷神　迷你小嬰兒車
美國職棒大聯盟 98　夢幻球隊
軒轅聖戰錄　征戰必勝法
正宗轟炸超人　地圖編輯法
橫掃千軍　豐富秘技
實驗賽車　小小密技
世紀帝國　完全秘技
橫掃千軍　對戰祕技
極速快感II SE版　超速祕技
瘋狂大車拼4　大車拼秘技

專題企劃

小城鎮大製作－
阿貓阿狗內幕資料大公開

特別報導

超越Quake不再是口號－專訪EPIC Megagame公司
人物3D新技術－VSIM技術
以及第一套使用VSIM技術的遊戲－Die by theSword

唯GAME論

橫掃千軍　紅色警戒之絕地逢生　魔空霸傳
暗黑殖民地　絕地武士　新毀滅巫師II
聖戰風雲錄　辣妹大進擊　摩托雷神　大魔王物語
等15篇精彩評論



全球華人電腦門市・7-ELEVEn 便利超商・書局均售　台灣NT$199　香港HK$65　馬來西亞RM$25　加拿大CAD$17　美國US$12.95

Printed in Taiwan

和台灣在地生活息息相關的城市模擬遊戲

遊戲特色：

遊戲同時支援640x480、800x600、1024x768三種解析度（256色），玩家可依自己的配備決定選擇較細膩或較快速的方式進行遊戲，CD 音源的音樂音效，圖形完全由 3D 繪圖 軟體製作。

用活潑的方式表現不可測的意外事件，除了火災、淹水等可見的天災外，還以視窗動畫上演各式各樣的人禍，讓玩者本人感同身受。

提供更多的立體建築物模組，除了發電廠、自來水廠、瓦斯處理廠、電信局，還提供縱橫的管線建設，除了地下電纜與水管，還有〞瓦斯管線〞與〞電信管線〞，而如何連接及維修這些管線，將是玩者一大考驗。

史無前例的提供了地上及地下公路、地上及地下鐵路、高架與地下捷運等 6 種不同的建設，玩者可以自行決定路線，讓整個城市通行無阻。

功能性建築有消防隊、警察局、醫院、學校等，還可以直接控制同類建設中不同單位的預算！



除了可以遍植林木，還可以修築河堤、水道，地表高低起伏可由玩者決定。



面面俱到的城市新生活，除了教育、警力、消防、交通等，還要注意人民的休閒、環境的污染程度及人民快樂程度，停車場、公園、圖書館、展覽館可少不了。

你的能力比阿扁強嗎？

市長換人做做看！



擔任『模擬首都』的市長，必須在每四年（遊戲時間）接受一次民意的洗禮，除了平常對市政的表現會決定民意支持度之外，還可以透過不同的手段如募款餐會、散發傳單等選舉招式來加強支持度。而在你的任內若發生過一些事件，不管是負面的如火災、瓦斯氣爆；還是正面的像都市升格，都將對您的前途影響甚鉅。

將依你經營城市的情況來賦予頭銜，如鎮、縣轄市、直轄市，一直到首都。如何得到〞首都〞的認定，就要靠你的手段了。每升一級，能夠建設的的建築物種類將增加故宮博物院、中正紀念堂、圓山飯店等本土風味十足的功能性建設也會依此原則出現。



模擬首都

社會問題大考驗
都市計劃現形記

軟體世界
智冠科技股份有限公司






今年度最佳中文化大作！

沒有巫毒晶片，
你也可以很"巫毒"！

巫毒小子

即將誕生

鬼屋魔影製作小組全新鉅獻！








完全中文化及全程語音，遊戲過程絕無冷場！


自動安裝功能，免設定、免安裝、即放即玩！

全程 3D 場景貫穿遊戲過程，並可任意選擇男主角或女主角！


細膩的手繪背景、華麗的過場動畫及動人的配樂，比加裝 3D 加速卡還炫！


一鼠到底的操作界面及難易適中的謎題，讓 8 到 80 歲都能輕易上手。


INFOGRAMES

WINDOWS® 95 & WINDOWS® 3.1 COMPATIBLE

Inter wise
英特衛多媒體聯合國
代理發行　生產製造

台北縣三重市重新路五段609 巷16 號10F 之6（湯城園區
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.99921
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.t



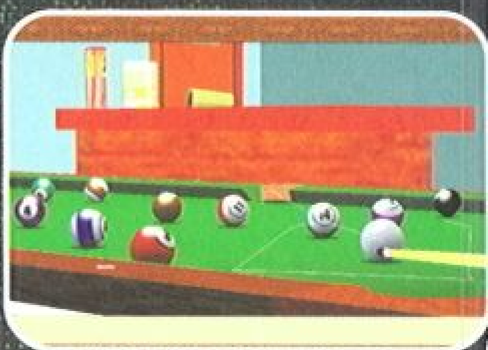
Inter wise 英特衛多媒體聯合國
獨家代理 生產製造
台北縣三重市重新路五段609巷16號10F之6
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9992195
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

正宗超擬真撞球 2 代

新超擬真撞球

不能再更真實了！！

全世界銷售量第一的撞球模擬遊戲續作！



比一代增加了超過50個以上的新特點，並加添五款全新遊戲法：三號球、六號球、十號球、顆星灌球與一袋撞球等，還可打出"跳球"等各種高難度球技！！



除了支援3DFX加速卡外，並提供各種杯賽，還可和多達128名的電腦高手及各方網路好手較勁！



可因賽事不同來調整球桌的球袋大小、桌布顏色、撞擊效果等屬性設定。



與第一代最大的差異就是太真實了！「全新3D照相擬真」技術，無論球的光影、音效、360度任意視角，甚至可變換的3D撞球場景都跟真實沒兩樣！

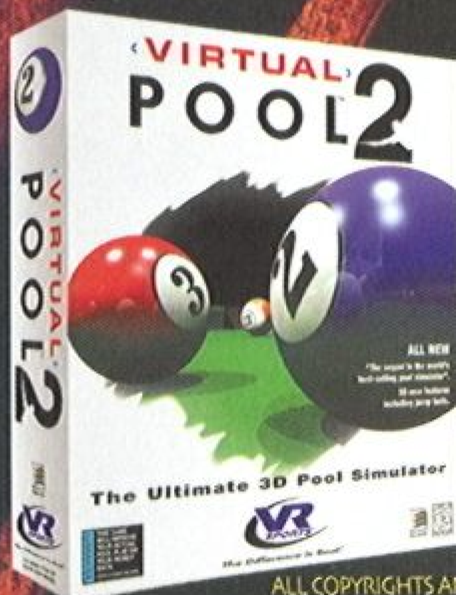
Celeris

Interwise

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.

VR SPORTS
The Difference Is Real.

你夠高桿嗎？



Interwise 英特衛多媒體聯合國

代理發行 [illegible] 製造

台北縣三重市重新路五段609巷16號10F之6（湯城園區）

TELEPHONE:886/2.9996[illegible] FACSIMILE:886/2.9992195

http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw



VR BASEBALL HARDWARE ACCELERATED

台北縣三重市重新路五段609巷16號10F之6（湯城園區）
TELEPHONE:886/2.9996768 FACSIMILE:886/2.9992195
http://www.interwise.com.tw e-mail:service@interwise.com.tw

Inter wise 英特衛多媒體聯合國
代理發行 生產製造

VR棒球



360度任意視角！

打到哪，看到哪！！

第一部支援3DFX美國職棒遊戲



超快速的球季賽模擬模式，包括了前十名、明星球員、季中明星球員票選與對抗賽等，還提供了屬性分析的功能！



可同時控制打者與跑壘者簡化了投球與打擊介面的選單，使用更方便。



能顯示640*480 、超過65000色的高解析度SVGA畫面，更平滑的多邊型與材質貼圖，真實的影子！



可自行安裝隱藏式攝影機，讓你愛怎麼看就怎麼看！

可以從本軟體的網站，www.vrsports.com 下載更新軟體，使資料與目前的情況保持一致



超過七百名的大聯盟球員資料，二十八座完全立體化的球場，即時運作的計分板，每隊均擁有四種顏色的制服，並有四種選項和三種難易度設定







The Difference Is Real.™



BY GAMERS. FOR GAMERS.™

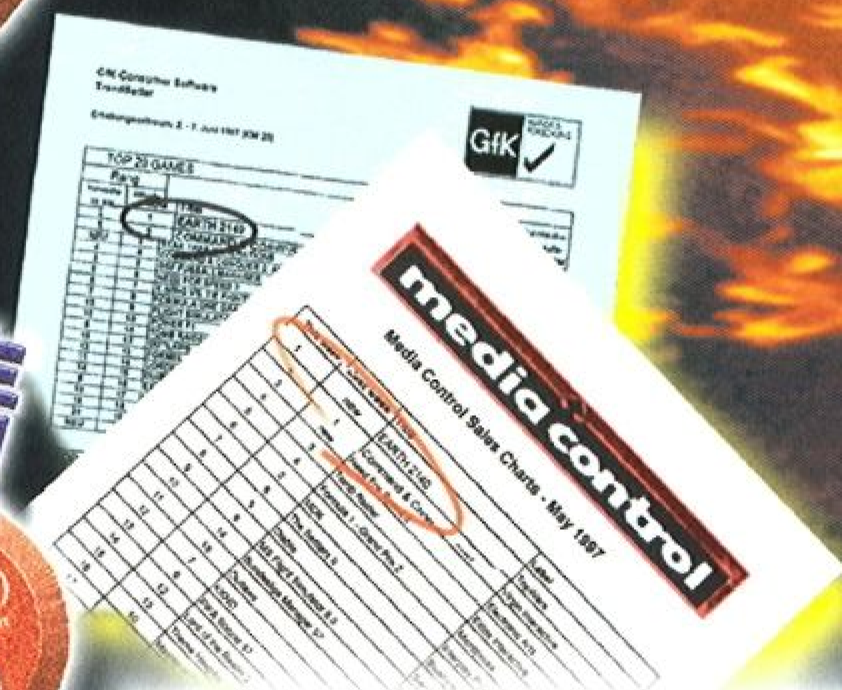


局勢空前緊繃



超值精裝 3000

為答謝所有愛用者長期的支持
本公司將不惜成本,於上市前3000套
推出公元2140"超值版"!!!,"超值版"中將
免費附贈公元2140原版MTV一卷,全國
限量3000套,售完後絕不加製,請所有
愛用者密切注意上市日期或
就近向門市提前預定



輝煌成績 NO.1

公元2140在歐洲一上市
便迅速擊敗"紅色警戒",勇奪歐洲
兩大銷售排行榜(GfK與Midea Control)
的第一名!!!!!各雜誌紛紛評論"紅色警戒"
已是"昨天"的同義詞!!!而這場強烈風暴
也將於十二月,正面襲擊台灣全國
...你準備好全面抗戰了嗎?





營造大亨

極度挑戰你的經營能力

建築你的命運

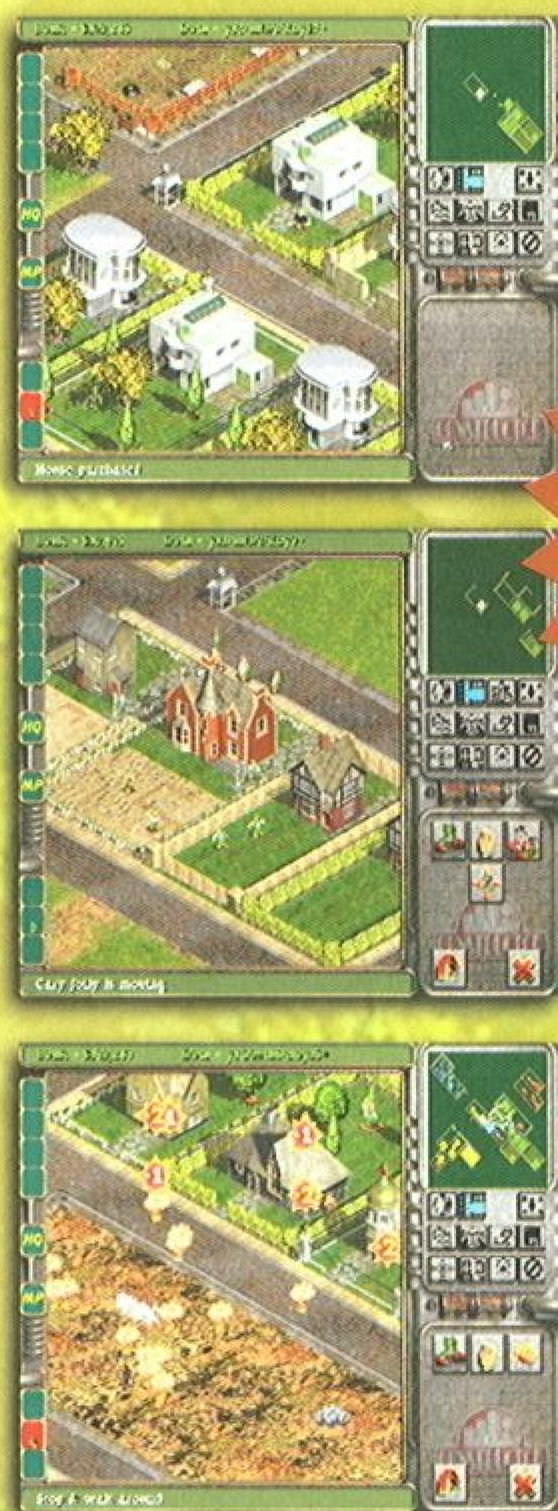
營造大亨是一寬有史以來最創新的策略遊戲-具有特殊的混合戰略,動作,幽默表元,3D畫面與狡詐的詭計等.可同時由一至四人對抗電腦或相互攻擊以求達成億萬富翁的事業目標.

建築你的世界

如同社會名流大亨,你的終極目標是要控制這整個城市.由銀行支持或向高利貸借款來開創你的工業,服務業,房地產等.

建築你的瘋狂國度

你必須在這個瘋狂的世界中建立你的瘋狂國度.你理想中的完美城鎮正等待著你全能的經營能力去建設它,但在你達到你的目標前,將有眾多的阻礙會使你的努力於一夕之間化爲烏有!!!!



十二月上旬
熱力發行

限量大抽獎

只要你在1998年1月15日前將回函卡寄回來,就有機會參加"英國原裝進口-營造大亨萬用工具箱"的抽獎活動,全台灣只有10組,只送不賣,請把握機會,動作要快哦!!!

天生營造家!



有7-ELEVEN真好



總代理 宏廣股份有限公司
台北縣新店市中正路 542-6號
Tel:(02)2180700/Fax:(02)2185889

代理發行 富峰群企業
台北縣永和市中和路 343號 7F-3
Tel:(02)2320033Fax:(02)2312679

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下…和平
未來，大銀河裡的動盪不安…

大製作陣容：
「幽遊白書」人物原畫：加藤泰之
「卒業Ⅱ」總企劃：鹿妻秀行

內附CD
原音遊戲
主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。















日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂 價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

戰區88

一角獸の軌跡

97年超人氣之戰略3D射擊、角色扮演

嘔心瀝血之作！

大型電玩完整中文移植PC版！

●邪惡的陰謀，戰爭一觸即發。



●全方位3D 畫面座艙實際操控。



●被朋友出賣的危機。冷靜的你是否能逃離?



●詭譎多變的空戰。讓你從頭到尾體驗窒息、緊張的戰鬥。





彩虹高科技股份有限公司
台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂價：700元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　　名：陳重慶

魔與神．．．

於人間大戰七天七夜．．．

萬物失其居所

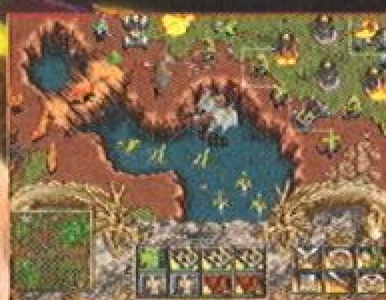
死屍遍野．．．

洪水猛獸猖獗．．．

人們只顧忘記這段血腥．．．

在這不穩定的平衡下苟活偷安．．．．．．．

魔神爭霸









FOR WINDOWS95



彩虹高科技股份有限公司

台北市安和路2 段70號11F之1
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

龍劍客 II

DRAGON LORE II

The Heart of the Dragon Man

龍人之心 中文版

一個來自惡夢之地部族準備的發動攻擊
你－華納．華倫洛德以為龍族王子冊封為龍劍客
必須先找回保護你的龍－瑪拉奇
再參與神聖比武大會奪回自己的榮譽之時

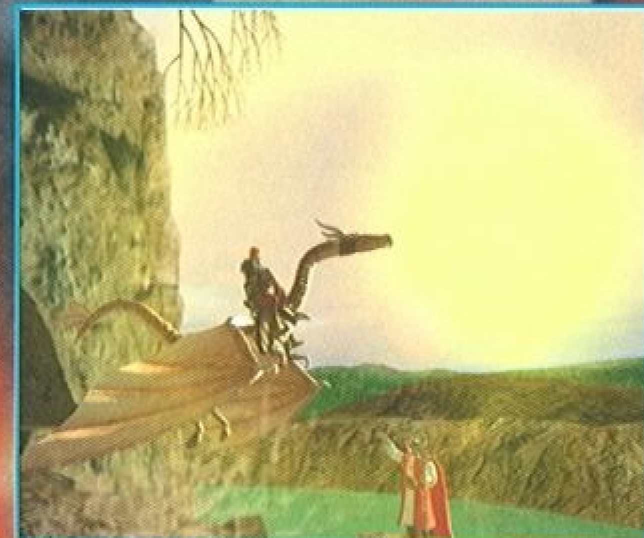
你將冒險前往遙遠之地
遭遇最奇特的生物
並面對最絕望的挑戰

山谷已經面臨著危險
龍劍客需要一位強大的領袖
在這個被包圍的世界中帶領他們：

你的才能是否能夠尋回瑪拉奇?
你的勇氣是否能夠贏得同袍的信心?
你配得華倫洛德的名號嗎?







- 由「沙丘魔堡（Dune）」、「失落的伊甸園（Lose Eden）」以及「龍劍客一代（Dragon Lore）」的設計公司CRYO製作。
- 戲劇般的第一人稱觀點，使玩者融入一個生動、超真實的王國中。
- 傑出的全畫面3D圖形、作戰、比武等段落，皆採用即時制。
- 超過60個人物角色及50個遊戲場景，皆以3D模型製作：一點點神秘，一點點陌生，但增添了許多的危險...
- 與36名角色對話，遊戲完全中文化；專業演員配音，完全保留英語發音。
- IBM PC 486DX2-66以上，支援Windows 95或DOS 6.0 以上版本。

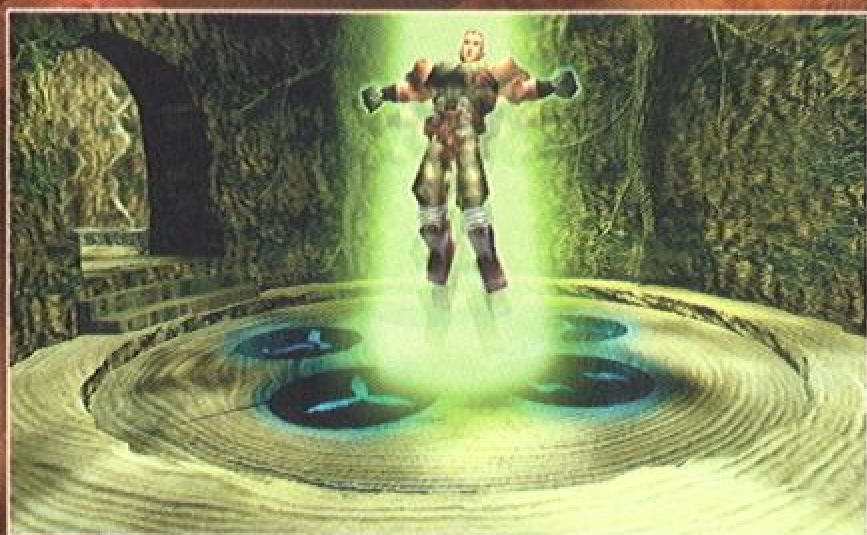
代理發行．生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號 7F之1 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

B314.B316.B413.B415
資訊月台北世貿館參展攤位

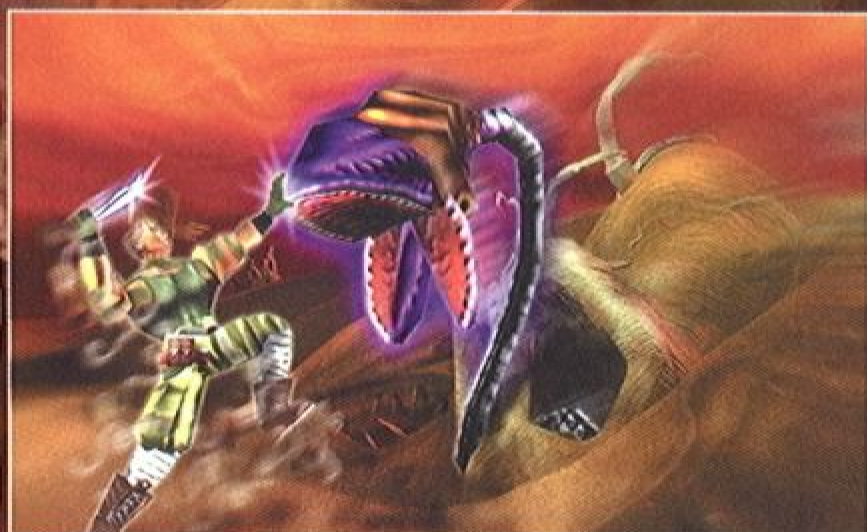




超過 20 種以上不同類型的兇猛怪獸
唯有克服內心的恐懼才能超越層層的障礙



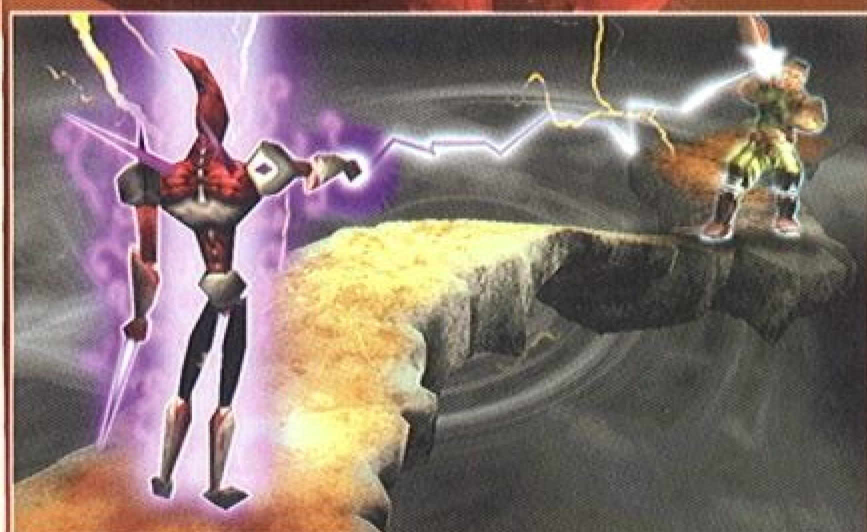
50 多個不同的 close-up 鏡頭 FMV
穿插在400 多個絢麗的場景裡



120 個遊戲 event 穿插其中
3 個獨具風格的人物角色加上一個電腦操控的隱形角色



4 種獨具風格的場景特色
水一在深海中尋覓鬼怪的來源　火一在炎熱的沙漠裡尋得魔界之寶
金一在金石的山洞裡冶鍊武器　木一詭異的木林裡尋找符號之謎

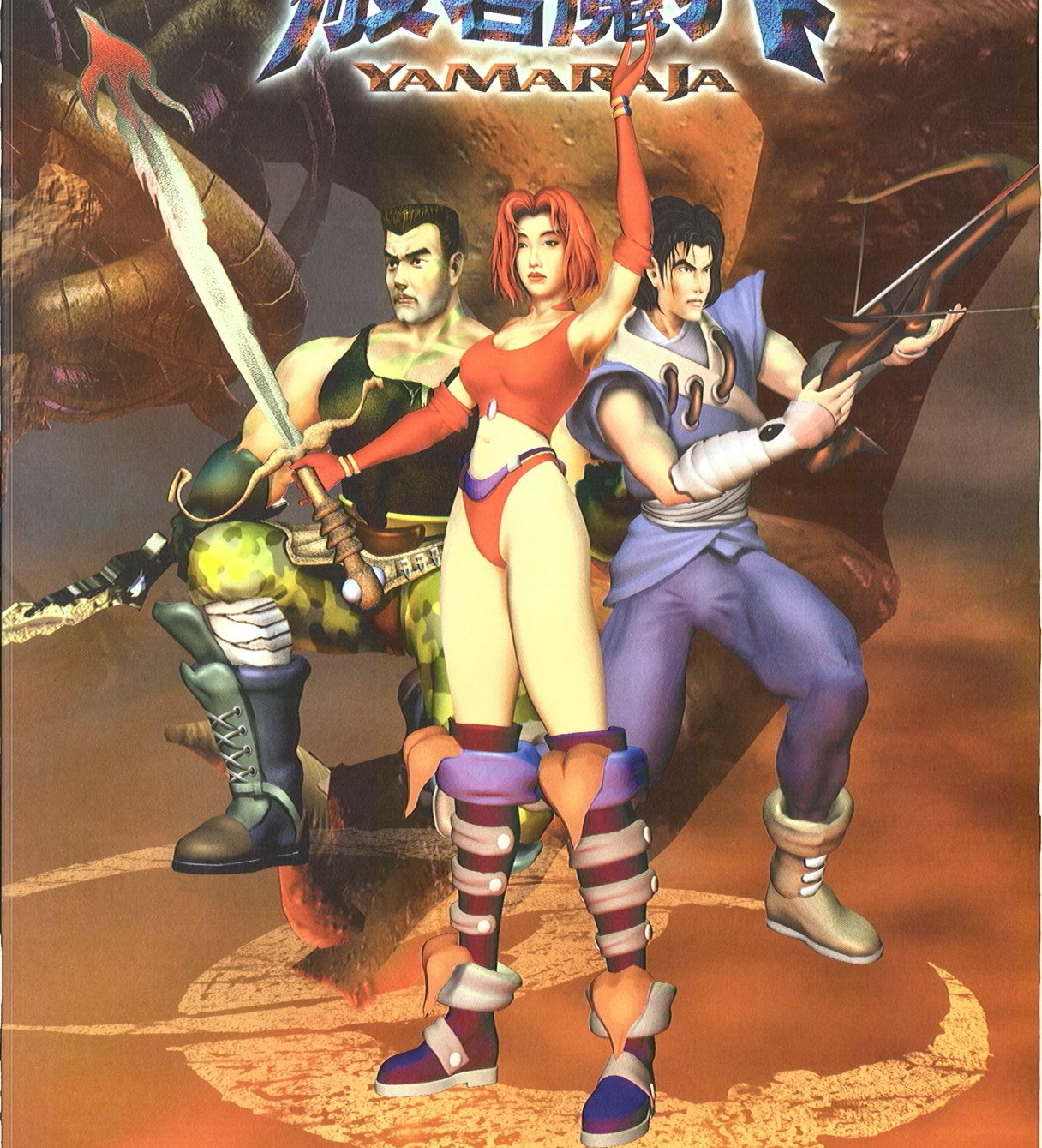


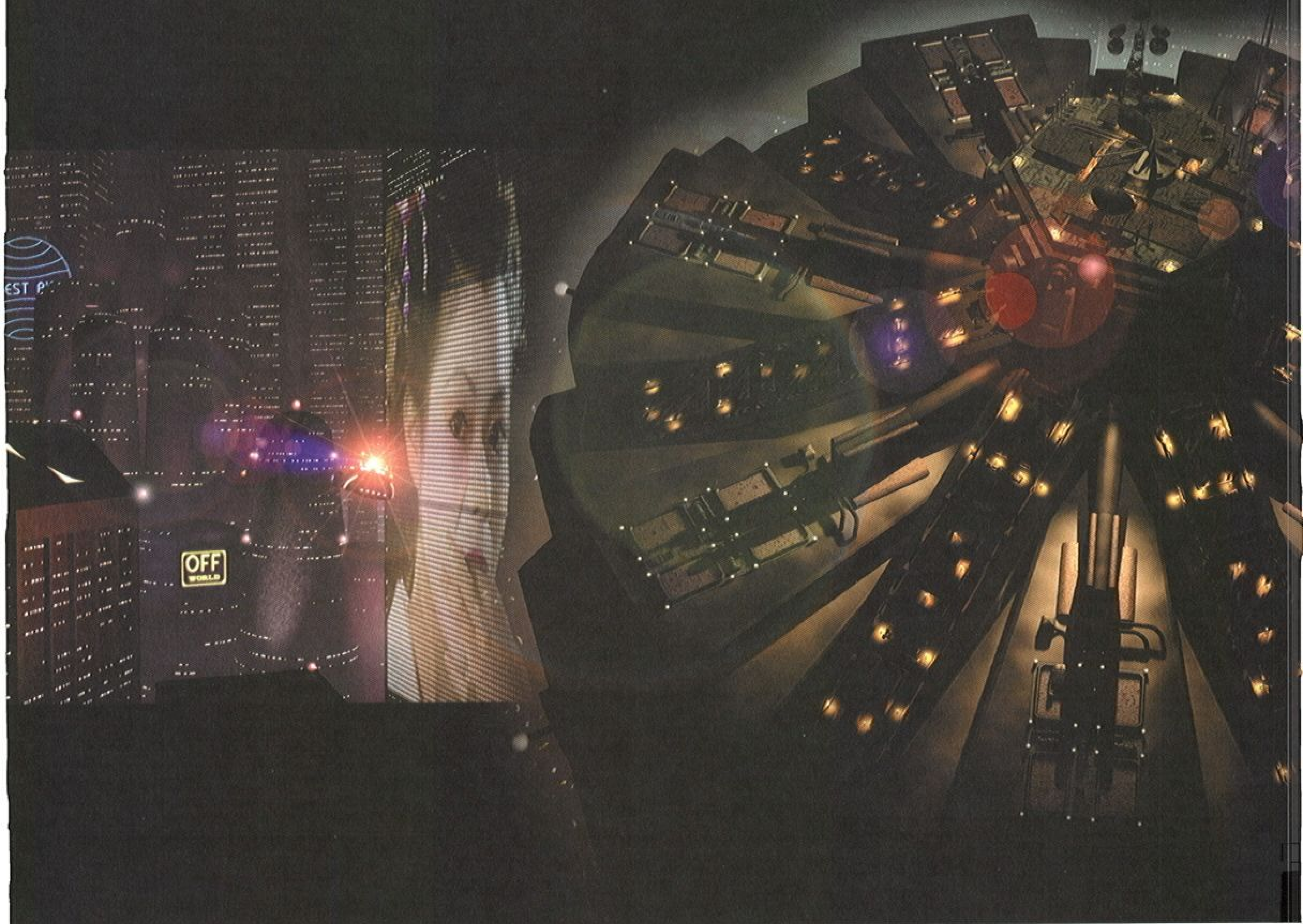
為了全人類的生存、你必須在魔界裡尋得另兩個同伴
為了解開魔界之謎、你必須面對死神的挑戰

沸騰的血液
讓你殺紅了眼
你敢說你不是魔？

斥資四千萬，耗時二年
昱泉國際跨年代表作

般若魔界
YAMARAJA





OFF WORLD

軍刀英雄：創造歷史，或是變成歷史！

您是軍刀式戰機的飛行員，正在米格機群中穿梭。突然，一架米格-15從雲端竄出，進入您的視野。您立刻按下扳機，試圖將所有的東西擊落，巨大的火球在您眼前爆裂開來，金屬碎片散了一地。好一陣子，您才回過神來，在您的眼角餘光處突然出現另一架米格機。您聽到隆隆的槍聲響起，子彈從您的機身邊呼嘯而過。這時候，您才意識到，此刻將會造成兩種不同的歷史結局：軍刀英雄，或是一團火球。您將會成為哪一種？







您可以加入美國空軍，並駕駛F-51野馬式戰機、F-80射星式戰機，以及F-86軍刀式戰機，或是加入蘇聯空軍，駕駛YAK-9以及MiG-15。

- 您可以透過數據機、序列埠或是網路展開爆炸性的空中纏鬥。
- 老練的人工智慧，足以挑戰所有的空戰英雄。
- 您可以在”自由飛行”中，設定屬於您的空戰場面，或是”立即升空”進入戰鬥。
- 真實的地形、高解析度的3-D模型、驚人的爆炸效果、看得見的飛機損害以及多變的天氣狀況。
- 45個死亡任務由韓戰英雄測試過，並極力讚賞本遊戲的真實度。





代理發行、生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中市大容東街100號7F之1 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838
高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

王牌軍刀機

一場迅雷般的即時戰鬥即將展開，

誰能在這場血淋淋的戰役中生存下來？







你的戰鬥本能將被逼到極致，

在殺戮中磨練抗敵技巧，

在毫秒中喘息生存，

在尖叫聲中進行戰鬥！

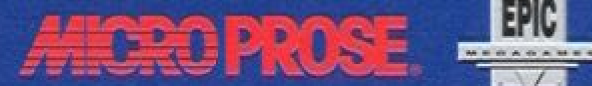
想求饒嗎？先快找個石頭擋擋砲火吧！

別忘了你面對的是一第七軍團

第七軍團

7TH LEGION





第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL：(02)87803636 FAX：(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7FA室 TEL：(04)3108989 FAX：(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL：(07)2254886 FAX：(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

中文版 大戰略V

THE DESKTOP WARS

有那一個遊戲完整包涵了台灣二代兵力，讓你率領國軍，爭戰於世界舞台？

有那一個遊戲能將整體戰略與局部戰術完美地結合，模擬出最真實的現代戰爭？

有那一個遊戲搜羅了美俄日台11個國家，數百種作戰武器的詳細設定，並且詳細地呈現在遊戲之中？

有那一個遊戲能讓您體驗現代戰爭最精彩最細密的三軍協調作戰？塑造深具個人風格的戰略戰術？

有那一個遊戲能讓您15分鐘內上手卻又在玩上一整年後，依然覺得意猶未盡？

只有大戰略V中文版，能給這些問題一個完美的解答．



一窺戰爭智慧的堂奧

您獨一無二的選擇



SystemSoft

代理發行 生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

http:// www.acertwp.com.tw

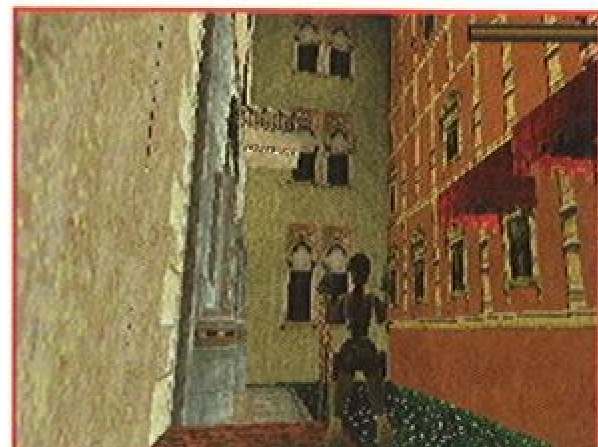
古墓奇兵 II

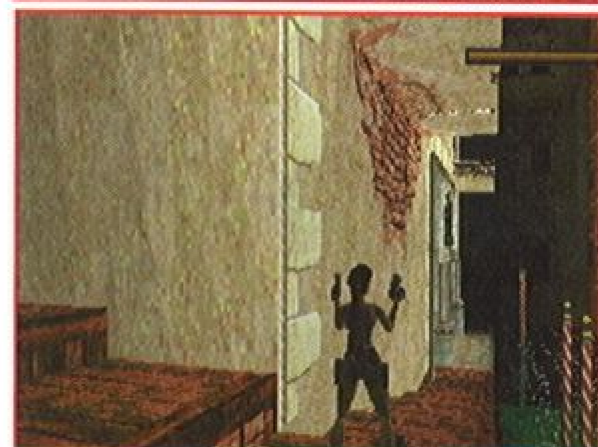
Tomb Raider 2

百變女俠

蘿拉又回來了 ！
這次她將回到中國古遺蹟
探尋傳說中的寶物"湘匕首"
且將面對殘暴兇猛
陰狠敵人無情的攻擊
她將如何面對 ？
精彩、緊張、刺激
不玩玩蘿拉你不算玩家

全世界銷售量超過200萬套
暢銷名著續集您千萬不可錯過！









EIDOS
INTERACTIVE

台灣區獨家代理
第三波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http:// www.acertwp.com.tw

答謝舊雨新知

告別磁片迎接光碟時代

■大航海時代II ＋ 航空霸業II





熱賣中

KOEI 經典產品系列

重新製成光碟版

附完整CD音軌或視窗用桌布

不但易於永久保存珍藏

更能享受高品質的CD音樂

而且價錢......

● 2片CD
● 均含音軌

原價NT$1500 + 1500 = NT$3000

現在只要NT$**980**啦！

比買一送一還便宜
此時不買、更待何時？

KOEI精品大回饋

■太閤立志傳 + 信長之野望-天翔記



- 2片CD
- 「太閤立志傳」送視窗用桌布
  「天翔記」含音軌

原價NT$1500 + 1350 = NT$2850

現在才賣NT$**980**啦！

■三國志IV + 三國志英傑傳



- 2片CD
- 「三國志IV」含音軌
  「三國志英傑傳」送視窗用桌布

原價NT$1800 + 1350 = NT$3150

真的只賣NT$**1350**而已耶！

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656 台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838 高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
http://www.acertwp.com.tw

研展開發
KOEI®

CAPCOM®

惡靈古堡

RESIDENT EVIL™

完全移植自PLAY STATION之鉅作

【惡靈古堡PC版】

即將在第三波隆重登場！

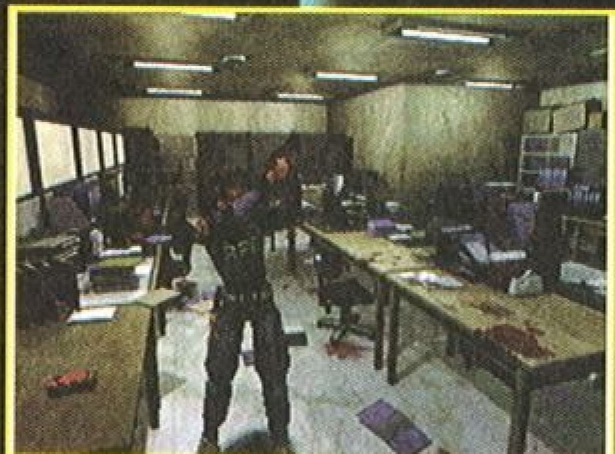


陷阱擋住了去路——

四處隱藏著可怕的怪物及無數的謎團－

這些恐怖事件背後的真象到底是什麼？

您最終的目標－就是活著逃出這棟巨宅



●本遊戲支援3D加速卡

Mystique、Monster、3D Blaster PCI、TOTAL 3D Righteous、Intense 3D 100



台灣區獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656

台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108989FAX:(04)3103838

高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

http:// www.acertwp.com.tw

第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

KOEI

Designed for Microsoft® Windows®95

男生止步！

100%由女性組成的製作小組RUBY PARTY

100%為女性精心設計的電腦遊戲





安琪莉可 女王之路

中文版

アンジェリーク Special

第一屆『守護聖選美大會』票選暨抽獎活動

●參加辦法：

詳細辦法請見「安琪莉可．女王之路」漫畫或「安琪莉可．女王之路」Win 95版電腦遊戲包裝內說明。

●獎品內容：

安琪莉可日本原版音樂CD、安琪莉可．女王之路電腦遊戲甜蜜攻略集、安琪莉可漫畫第二集、安琪莉可精美彩色明信片（一套4張）等共計1055個獎額。

漫畫版



安琪莉可 ① 女王之路
由羅カイリ 著
97年9月上旬上市
定價：NT$95
東販出版
洽詢電話：02-5456277×153 ©1997 KAIRI YURA/
KOEI CO.,LTO./角川書店

86年10月下旬歡樂上市！

代理發行．生產製造

第3波

http://www.acertwp.com.tw 台北總公司：台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656 台中分公司：台中市大容東街100號7FA室 TEL:(04)3108989 FAX:(04)3103838 高雄分公司：高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893

繼象棋水滸戰後，棋侶®又一大鉅作

象棋武林帖

將

帥

這是一部完整的象棋武功祕笈，教導您如何增強棋力、引導您如何踏入江湖，突破時空限制，享受『千里棋緣一線牽，運籌帷幄自家中』的樂趣。

1. 投石問路：教導您如何一步一腳印，進入象棋武林殿堂。
2. 閉關打坐：棋譜編輯專業版，是您自行練功的利器。
3. 指點迷津：指引您如何開局、佈局及進入中盤之最佳著手。
4. 葵花寶典：完整收錄 1997 世界盃象棋比賽實戰全譜。
5. 牛刀小試：電腦人工智慧與您對弈藉以累積實戰經驗。
6. 單刀赴會：讓您透過數據機，與您想挑戰的好友線上比劃。
7. 笑傲江湖：讓您在網際網路上，與全世界棋友線上過招。
8. 退隱山林：休息是為了走更遠的路，期待您重現江湖。



研發單位
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路二段 52 號 3F
電話：(02)543-2222(代表號)
傳真：(02)522-3819
http://www.airgo.com.tw
E-Mail:sohare@msl.hinet.net



台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)788-9188　高雄電話：(07)815-0988
台中電話：(04)202-0870

兵者，國之大事，生死之地，存死之道，不可不察也.
故經之以五事，校之以計，而常其情：
一日道，二日天，三日地，四日將，五日法.

【孫子兵法】



軟體世界雜誌 PC CHAMP

1997 ★ 12/20

軟體世界雜誌

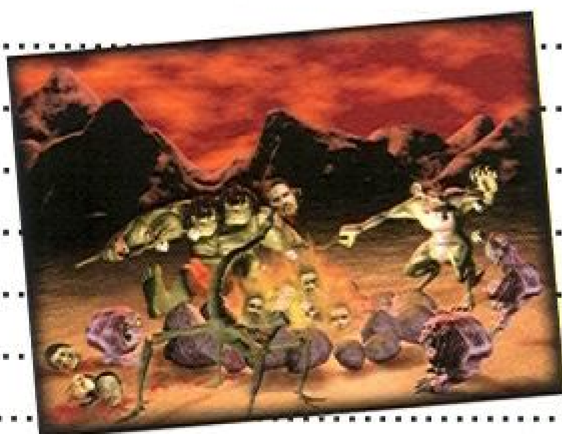


辣片追緝令



NEW GAMES STATION





攻城略地





140 封面大賞

★紅樓夢



唯GAME論





ゲームFOCUS





143 專題企劃

●小城鎮大製作－阿貓阿狗內幕資料大公開



154 特別報導

●超越Quake不再是口號－專訪EPIC Megagame公司
●專訪EPIC Megagame公司
●人物3D新技術－VSIM技術
●以及第一套使用VSIM技術的遊戲－Die by the Sword



302 網路夜未眠

其他專欄

●中華郵政南臺字第 525 號執照登記爲雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字 8603 號。
●中華民國 78 年4月創刊，每月 20 日出刊。

編輯手札



一年一度的資訊月市集又如火如荼地自台北展開，如往年一般地，每一個地區的展覽會場又淪爲廠商年底清倉的大賣場。而長久以來的慣例更讓消費者與廠商之間形成一種默契，站在消費的觀點，買到實在又便宜的電腦與週邊，是再美滿不過了；以廠商的觀點來說，趁年底大量傾銷庫存品或新產品，可以讓銷售業績翻紅，甚至拉長紅。在兩相情願之下，資訊會展期間的買賣現場，實在是熱鬧非常…，這一點在本文截稿前，個人撥電至台北會場找人，由電話筒傳來刺耳的人聲、叫賣聲，可以得到非常確實的證明。

「全民電腦普及化」，在以往聽起來似乎只是一句口號，但在業者與政府的努力之下，以已有可觀的成績出現（當然不是指資訊月的買賣熱絡度）。這一點在媒體的關注程度上，有非常明顯的改變，已前只能在教學節目看看單調的程式與軟體教學課程，現在有線電視台的電腦節目不僅活潑、豐富且多樣化；古早前的電腦雜誌，內容乏味、編排單調，目前的電腦雜誌不僅依類型分類而且種類還多的讓人目不暇給，光是以電腦遊戲爲主題的雜誌就有五本之多；早期的報紙只有政治、社會、娛樂與藝文等新聞，而今報紙上的電腦類訊息可以佔一個版面。



另外一點值得注意的是，廣播媒體今年也加入了行列，不僅對資訊展的關注比往年更用心，除了在節目中不時介紹展覽的現況之外，同時也經常討論一些有關電腦方面的熱門話題。綜觀以上幾點演變，電腦全面普及應已不遠。

3D加速卡似乎是最近蠻熱門的一項產品，原因是國外已經有不少遊戲支援該項技術，拿近來發行的「古墓奇兵2」、「絕地武士」、「極速快感SE」來說，一般版與3Dfx版的效果表現，不管是在畫面流暢度、3D圖形運算速度以及貼圖處理，都有非常明顯的差異！

以EA發行（國內由美商藝電發行）的「極速快感SE」爲例，在雪地的賽場狂飆之時，天上飄來的雪粒打在擋風玻璃上，還會有暈開的效果出現，其擬眞程度眞是令人感動，當然在此種狀況下，飆起車來才會有「爽」的感覺!!在試過不少3Dfx版遊戲之後，社內幾位編輯已經再也忍不住其誘惑，準備在資訊月時採購3D加速卡，如此遊戲玩來才會High…

說到High，年底是再High不過啦！國外一堆遊戲趕著在聖誕節前發行，最近發行的古墓奇兵II與暗黑破壞神：地獄火，則是編輯同仁的最愛。在這篇編輯手扎快要寫完的同時，前面傳來暗黑破壞神：地獄火的哀嚎慘叫，後頭不時夾雜的蘿拉的槍聲與叫聲（蘿拉攀爬時會發出有如蹲廁所的聲音），面對這麼大的誘惑，功力深厚如我也無法抵擋Diablo與LARA的夾攻。我也玩遊戲去啦……



鍾文慶





統計日期：11月20日～12月10日

資料來源：軟體世界雜誌第104期選票

綜合票選

1 俠客英雄傳III



●精訊資訊 ●角色扮演

加權平均數 **1099.4**

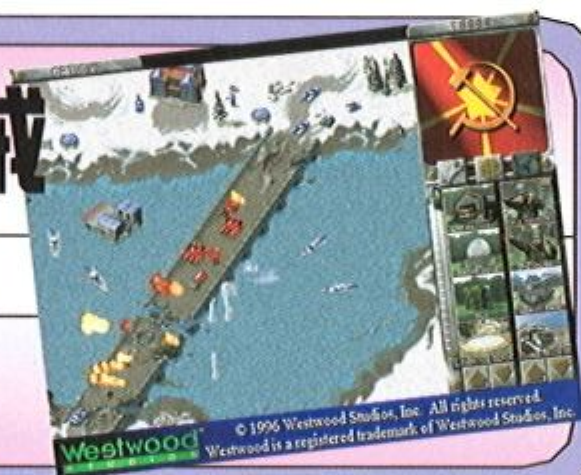
2 暗黑破壞神



●松崗電腦 ●戰略角色扮演

加權平均數 **1069.6**

3 終極動員令之紅色警戒



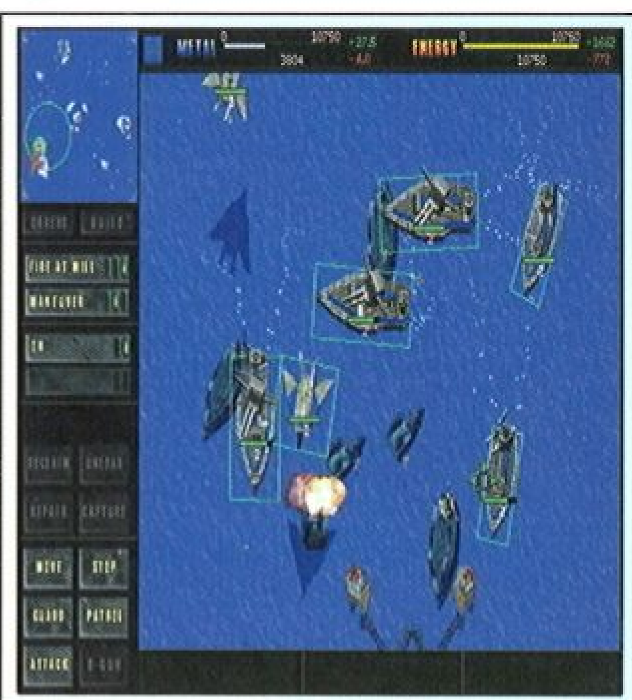
●第三波 ●即時戰略

加權平均數 **908.6**

非常黑馬

橫掃千軍

來來來！燈光照過來！我說那位紅色的仁兄啊，用那種過時的飛機坦克打仗，不會覺得有點落伍嗎？看這裡！我們的機甲步兵強大有力，那像你那堆會被坦克輾成一灘的人類步兵那麼沒用啊？再看我們的指揮官，可是建設、戰鬥等本事樣樣俱全，有夠嗆吧！說了這麼多，就是想請你下期就請換個位置吧！沒聽過『換人做做看』嗎？



新片觀測站



■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。
■下列各遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參閱表後之發行公司資料表）。
■日期標示，上旬爲每月 1 ～ 10 日，中旬爲 11 ～ 20 日，下旬爲每月 21 日～月底。
■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

★角色扮演（RPG）

12月18日	天帝之子	DOS	680元	天堂鳥
87年1月12日	魔法英雄列傳	DOS	1200元	天堂鳥
上旬	魔日傳説	DOS	價格未定	仕積
上旬	大逆鱗Ⅰ	WIN95	600元	俊伸
中旬	劍俠情緣	DOS/WIN95	720元	梵太師
中旬	幻想時空	WIN95	720元	弘煜科技
未定	七首雨Ⅱ之戰鬥神塔	WIN95	1150元	第三波
未定	英雄志願	WIN95	720元	松崗電腦
未定	花木蘭	DOS	價格未定	仕積
2月9日	星月奇緣	DOS	650元	天堂鳥
上旬	大逆鱗Ⅱ	WIN95	800元	俊伸
上旬	魔城戮戰～四個封印	WIN95	740元	帝技爺如
中旬	美猴王	DOS/WIN95	720元	梵太師
未定	RPG合集	DOS/WIN95	價格未定	英特衛
未定	戰國降魔錄	WIN95	價格未定	仕積

★策略（SLG）

12月15日	卒業Ⅱ	WIN95	800元	華義國際
中旬	七大王朝	WIN95	1080元	憶弘國際
下旬	少女魔法師Ⅱ	WIN95	740元	帝技爺如
87年1月15日	戀愛物語外傳	WIN95	900元	華義國際
1月中旬	紅樓夢之十二金釵	DOS	價格未定	智冠科技
未定	帝國主義	WIN95	890元	第三波
未定	太平洋元帥	WIN95	890元	第三波
未定	凱撒大帝Ⅱ　中文版	WIN95	1100元	第三波
未定	和平帝權Ⅱ	WIN95	價格未定	英特衛
2月未定	反抗軍	WIN95	價格未定	松崗電腦
未定	ALIEN INTELLIGENCE 英文版	DOS	價格未定	英特衛

★策略角色扮演（RSLG）

87年1月上旬	魔法軍團	DOS/WIN95	720元	勁一番
上旬	超時空英雄傳説外傳～北方密使	DOS/WIN95	780元	宇峻科技
未定	聖戰英豪	WIN95	660元	亨和

發行公司資料表：

美商藝電
TEL:(02)747-6588
FAX:(02)747-6312
Web:http://www.ea.com.tw/

憶弘國際
TEL:(02)218-9808
FAX:(02)218-9801
Web:http://www.mmi.com.tw/

大宇資訊
TEL:(02)356-0955
FAX:(02)356-0969
Web:http://www.softstar.com.tw/

第三波
TEL:(02)878-03636
FAX:(02)878-05656
Web:http://www.acertwp.com.tw

美商新美
TEL:(02)706-0660
FAX:(02)754-8803
Web:http://www.ussummit.com.tw

智冠科技
TEL:080-741009
FAX:(07)815-1992
Web:http://www.soft-world.com.tw

飛拓國際
TEL:(02)293-9072
FAX:(02)293-9073

立體派影像科技
TEL:(02)87802266
FAX:(02)87803370



新片觀測站

★戰略（WAR）

12月10日	LED商業爭霸　英文版	WIN95	800元	華義國際
15日	殺無赦　英文版	WIN95	1200 元	華義國際
20日	公元 2140　中文版	DOS/WIN95	880元	富峰群
中旬	薛家將	DOS	680元	旭光
中旬	漢尼拔之役	WIN95	1080 元	憶弘國際
下旬	三國風雲	DOS/WIN95	780元	世紀縱橫
下旬	Fallen Heaven Ⅱ～Liberation Day	WIN95	1080 元	憶弘國際
87年1月5日	四國誌	DOS	650元	天堂鳥
未定	一觸即發　英文版	WIN95	價格未定	華義國際
未定	裝甲元帥Ⅱ　英文版	WIN95	890元	第三波
未定	UBIK　英文版	WIN95	價格未定	第三波
未定	惑星帝國	WIN95	價格未定	歐樂影視
2月下旬	生化騎兵　中文版	WIN95	價格未定	富峰群
未定	攻殼總司令	WIN95	660元	台灣彩意

★動作（ACT）

12月12日	魔界屠殺令	WIN95	980元	美商新美
中旬	毀滅傭兵	WIN95	890元	憶弘國際
中旬	雷神之鎚Ⅱ	WIN95/NT	1350 元	憶弘國際
87年1月上旬	火狐狸	DOS/WIN95	500 元	梵太師
下旬	人間道之少年燕赤霞	WIN95	價格未定	安峻科技
下旬	封神演義	WIN95	價格未定	智冠科技
未定	天旋地轉　英文終結版	DOS/WIN95	價格未定	英特衛
未定	俠客羅麥斯	WIN95	價格未定	歐樂影視
未定	驚爆實感越野賽車　英文版	DOS/WIN95	1080 元	第三波
未定	般若魔界	WIN95	990元	第三波
未定	熱力飛車　英文版	WIN95	840元	第三波
未定	飛天幽夢島Ⅱ　英文版	WIN95	990元	第三波
未定	王牌情報員　英文版	WIN95	840元	第三波
未定	海底遊俠	DOS/WIN95	840元	第三波
未定	Dreams 英文版	DOS/WIN95	價格未定	第三波
2月下旬	地下裁判團	WIN95	500 元	梵太師
下旬	終極戰火	WIN95	500 元	梵太師
未定	魔域幻境	WIN95	價格未定	美商新美
未定	天翻地覆	WIN95	840元	松崗電腦

★運動（SPG）

12月7日	終極賽車　英文版	WIN95	800元	富峰群
8日	爆烈電光球	DOS/WIN95	750元	歐樂影視
上旬	極速飆車	WIN95	780元	帝鉅
87年1月未定	VR　棒球　英文版	WIN95	價格未定	英特衛
未定	新超擬眞撞球　英文版	WIN95	價格未定	英特衛

發行公司資料表：

光譜資訊
TEL:(02)395-7200
FAX:(02)395-7201
Web:http://www.ttime.com.tw/

歡樂盒
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

富峰群
TEL:(02)232-0033
FAX:(02)231-2679
E-mail:fullxorp@tpts1.seed.net.tw

泰騰科技
TEL:(02)918-4601
FAX:(02)914-9835
E-mail:and9763@ms1.hinet.net

英特衛
TEL:(02)999-6768
FAX:(02)999-2195
E-mail:www.interwise.com.tw

彩虹高科技
TEL:(02)706-3231
FAX:(02)706-0078
E-mail:rainsoft@ms7.hinet.net

鼎昌實業
TEL:(02)662-5266
FAX:(02)662-5263
Web:http://www.worldwise.com.tw

松崗電腦
TEL:(02)704-2762
FAX:(02)704-4454
Web:http://www.unalis.com.tw/

精訊資訊
TEL:(02)999-6883
FAX:(02)999-7061
Web:http://www.kingformation.com.tw

新片觀測站

新片觀測站



★冒險 （AVG）

12月中旬	迷霧之島Ⅱ　精裝版	MAC/WIN95	1250 元	憶弘國際
下旬	天龍八部	WIN95	價格未定	智冠科技
未定	迷霧之島Ⅱ　中文版	MAC/WIN95	價格未定	憶弘國際
87年1月10日	奇怪的世界～阿比逃亡記	WIN95	價格未定	美商新美
15日	時空戀人	WIN95	720 元	富峰群
未定	旅人計劃Ⅲ	WIN95	價格未定	憶弘國際
未定	巫毒小子　中文版	WIN95	價格未定	英特衛
未定	魔界	WIN95	840 元	松崗電腦
2月10日	新世紀福音戰士	WIN95	1000 元	華義國際
14日	熱血兵團	未定	價格未定	美商新美
未定	魔獸外傳	WIN95	價格未定	松崗電腦

★益智（PZL）

12月1日	天使之約	WIN95	750 元	華義國際
20日	城市英雄大富翁	DOS/WIN95	720 元	華義國際
87年1月15日	瘋狂攀爬者	WIN95	700 元	華義國際
中旬	EQ 大富翁	WIN95	價格未定	弘煜科技
未定	BEAT THE HOUSE Ⅱ英文版	WIN95	價格未定	英特衛
未定	棋奕風雲錄	WIN95	價格未定	第三波
2月未定	CAESAR'S PALACE 英文版	WIN95	價格未定	英特衛
未定	USCF CHESS　英文版	WIN95	價格未定	英特衛
未定	搶錢家族	WIN95	價格未定	松崗電腦

★模擬（SIM）

12月15日	營造大亨　英文版	DOS/WIN95	1080 元	富峰群
23日	終極戰警	未定	價格未定	美商新美
25日	蝮蛇攻擊直昇機	WIN95	980 元	美商新美
中旬	機甲奇兵	WIN95	1250 元	憶弘國際
下旬	空戰神兵Ⅲ	WIN95	1080 元	憶弘國際
87年1月未定	無限飛行Ⅱ	WIN95	840 元	松崗電腦
未定	帝國生死門資料片～帝國聖戰	WIN95	價格未定	松崗電腦
2月未定	F-22 Raptor	WIN95	價格未定	松崗電腦
未定	噴射戰鬥機之完全燃燒　英文版	DOS/WIN95	價格未定	英特衛

★教育（CAI）

12月下旬	環遊世界去	WIN95	790 元	大時
87年未定	咚咚貓歷險學日語　豪華版	MAC/WIN95	1100 元	憶弘國際
未定	咚咚貓歷險學英語　豪華版	MAC/WIN95	1100 元	憶弘國際

★射擊（STG）

12月8日	喋血街頭	WIN95	890 元	歐樂影視
中旬	雷電Ⅱ	WIN95	800 元	俊仲

發行公司資料表：

弘煜科技
TEL:(04)201-8369
FAX:(04)202-2557
E-mail:funyours@ms2.hinet.net

三賢影視
TEL:(02)351-3291
FAX:(02)351-3447
Web:http://www.all-luck.com/

梵太師電腦動畫
TEL:(02)756-5833
FAX:(02)756-5862
Web:http://www.cdsoft.net/

華義國際
TEL:(02)581-2672
FAX:(02)581-5072
Web:http//www.hwaei.com.tw/

微波軟體
TEL:(02)232-3670
FAX:(02)232-3671
Web:http//promile.com.tw/

天堂鳥
TEL:(07)226-0366
FAX:(07)226-6086

仕積
TEL:(02)653-3603
FAX:(02)653-3605

全崴資訊
TEL:(02)875-4932
FAX:(02)873-0475

安峻科技
TEL:(02)965-1782
FAX:(02)966-9625

歐樂影視
TEL:(02)351-3291
FAX:(02)351-3447
Web:http//www.all-luck.com/

新片觀測站



大富翁四

台灣遊戲史上壽命最長的系列遊戲

哇！大富翁已經要出第四代了耶！自從民國七十八年底推出一代，至今整整七個年頭，大富翁系列遊戲可說是玩家年齡層最廣、最受歡迎的遊戲了。

在狂徒創作群推出了仙劍奇俠傳與大富翁三這兩款叫好叫座的遊戲之後，目前正在積極趕製大富翁四，綜觀市面上的仿大富翁遊戲在製作時，通常都是以其他同類的遊戲為模仿與參考的對象，而大富翁系列的精神導師，則是歷史悠久的各類紙盤遊戲，如大企業家、環遊世界、酒店大亨、股市大亨等紙盤遊戲，進而研究其中的趣味精華。如三代新增的公司企業便是參考當年盛行一時的股市大亨中的配股分紅而來，而政府租地乃是由酒店大亨的概念改良而來的新產業。

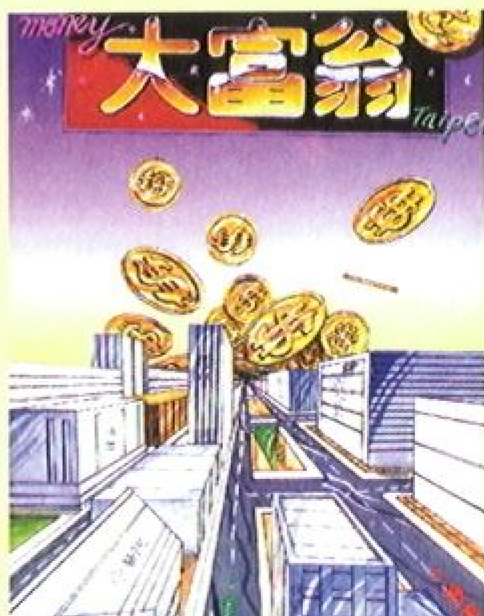


◀開發中遊戲畫面

可愛的造型設定・活潑的3D動畫

隨著玩家們的電腦配備不斷升級，大富翁四從一代單色、二代低解析256色、三代高解析16色，演變為使用640×480高解析度、高彩65536色的顯示模式！經過製作前期的測試後，為了兼顧遊戲執行順暢與圖形的華麗精緻，大富翁四的遊戲畫面捨棄以3D即時貼圖，而採用事先算好的3D圖形，電腦配備只要Petium 90以上、16MB RAM、裝有Windows 95作業系統的PC，外加光碟機及滑鼠就可以順利的執行，當然啦，越高等的配備玩起來是越享受的。

人物、建築、特殊地標經過專人依照其特性，精心繪製出平面設定圖後，再交由動畫組以3D模型逐一建構完成，不論是風景名勝、或是人物角色，都好像是五彩繽紛的玩具一般，再加上擬眞的人物動態，遊戲中隨處可見角色們惟妙惟肖如擲骰子、或跑或跳的前進行走等等有趣動作，效果非常生動活潑，大有迪士尼3D動畫影片一玩總動員的風格。



大富翁一代封面圖



大富翁二代封面圖



大富翁三代封面圖

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
設計公司／狂徒
發行公司／大宇
使用平台／WIN95
發行時間／八七年一月下旬
硬體需求／
★機種：P-90以上
★記憶體：16MB
★音效：S（支援DirectX）
★模式：SV（支援DirectX）
★操作：未定

規則自由設定・遊戲性更豐富



大富翁四有一個創新的做法，便是在遊戲開始時，可以讓玩家隨意自行設定規則，隨著規則的不同，將使玩家面臨不同的挑戰，遊戲性更爲豐富多變化，可設定的規則如下：

（1）遊戲人數：內定四人，可更改為二、三人，若玩家選擇不足設定人數，由電腦亂數決定剩餘人選後，開始遊戲。

（2）總資金：存款及現金的總額，即為您目前所擁有的總資金，如果它變成負值時，則宣告破產退出遊戲。這裡可以設定每人遊戲一開始的總資金（50%為現金、50%為存款），內定為十萬元，可選擇五萬、三萬、一萬、五千、一千。

（3）行進方式：每人遊戲一開始的行進方式，內定為步行，可設定為機車、汽車，即每人遊戲一開始即擁有機車或汽車。

（4）土地使用權：土地自擁有日起，可使用的時間，內定為永久，可更改設定為一個月、三個月、六個月、一年、二年。

（5）遊戲時間：遊戲進行的時間（一回合一日的遊戲時間計算，非現實時間），內定為無限，可更改設定為一個月、三個月、六個月、一年、二年，到期後結束遊戲，總財產最高者為勝利者。

（6）勝利條件：內定為無限，可設定為原資金的兩倍、三倍、五倍、十倍，當有人總財產達到設定金額時，即結束遊戲，成為勝利者。

關卡順序、參加人數、初始本錢、以及勝利條件的指定，完全開放由玩家訂定，大大的提高遊戲的彈性，尤其是在多人連線對戰時，這個設定可以根據玩家的喜好，變化出許多種不同的玩法。玩過內定的遊戲規則之後，再以更嚴苛的條件來挑戰，如此自由的設定組合，相信會有另一番不同的遊戲樂趣。



特殊場景—樂透屋



日本節日—女兒節



日本節日—七夕

期待已久的連線遊戲功能



▲變賣所有股票求現

除了單機遊戲，玩家們還可以連接IPX網路，來與其他玩家進行連線遊戲。連線模式下特別提供了讓玩家互相聯繫的對話功能，您可以直接在對話框中輸入內容，按下Enter鍵即送出資料對全體發話，新的訊息往下增加，舊的訊息往上捲，共可保留二十五行以內的訊息，若超過則最前面的訊息會消失。

您也可以直接打開訊息庫，從內建句庫中挑選訊息，玩家可用編輯軟體自行修改及增減該訊息庫的內容。因爲顧慮連線時的樂趣，輪到其他玩家時不會讓您面對螢幕枯等，因而大幅調整以往遊戲指令的使用習慣，此時您可以執行【股市】、【交易】、【鏡頭】、【輔助說明】、【對話】等指令。除上述的對話功能之外，新增了【交易】指令可以讓玩家在佈告欄張貼求售告示牌，將想變賣的卡片、道具、股票、房地產公開交易，也可隨時到【股市】進行買賣，投資的時機與經營策略完全由您自行掌握！



美國節日—萬聖節



日本節日—新年元旦



辣片追緝令

策略性十足的卡片道具





陷害卡　請神符

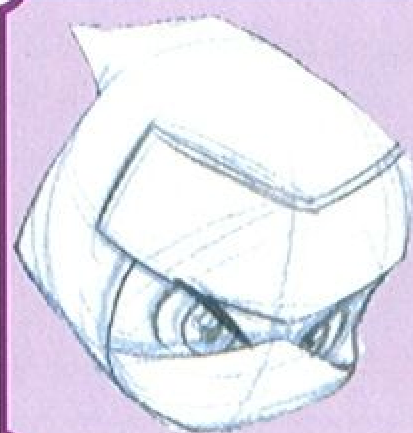
大富翁四將三代的卡片道具檢討改良，不求多而求精，務必使每一張卡片、每一種道具，都能有其獨特的功能。例如新增的同盟卡，使用之後雙方同盟七天，互相不收過路費，並且兩者的房地產會聯合收費，再依土地數目同分所得，如果玩家兩兩同盟，便會形成同盟與同盟之間的對抗。可是若有陷害盟友的舉動時，就會自動解除同盟了，而盟友另與他人結盟，則原本的同盟關係也會瓦解。

除此之外，卡片道具之間還有互相搭配的複合用法，舉例來說，如最新的烏龜卡一回合只能走一步，用來搶購整條路段是最適合的，但若是與最新道具工程車配合使用，便可以將眼前的房屋一棟一棟的拆掉。也可以跟夢遊卡一起使用，讓對手一步一步的罰款，並且不能投資建設，也不能收取過路費，眞是大快人心！原本已經策略性十足的卡片道具，因此更顯得變化多端，就看您是想以敦親睦鄰的玩法，或是六親不認的方式來進行遊戲了，若是與EQ不夠高的人一起玩，恐怕就會立刻跟您翻臉絕交了，所以遊戲同伴可要愼選喔！



▼房屋鬧鬼地價下跌

▲外星人攻打地球











人物製作過程—忍太郎

動員人力最多的跨組大製作

大富翁四經過一代代的精益求精，完全掌握了最重要的遊戲性，更隨著電腦與技術的進步，將以往未能實現的想法付諸實行，據目前正在趕工的狂徒創作群表示，他們已經把所有的伎倆都用在大富翁四了，很擔心到五代時已經沒有什麼把戲可耍了。不過非常引人注意的是，大富翁四除了狂徒創作群整組人馬之外，更動員了製作正宗台灣十六張麻將二的NPC小組負責特殊場景的人物繪製、我要學日文的Brainkey小組負責人物、建築等的造型設定以及3D動畫組建構3D模型、人物動作與片頭動畫的製作，如此堅強的美術陣容全力參與研發，可說是大宇的年度跨組大製作，眞是叫人心動，相信一定會令各位玩家耳目一新，且讓我們拭目以待吧！



強盜



商業間諜





辣片追緝令

黑暗聖戰錄

故事提要…

故事發生在公元前221年，秦始皇一統天下後，由於他的殘暴不仁，以致於全國各地民不聊生、怨聲載道，但迫於秦始皇的威脅敢怒而不敢言。就這樣過去了20年，20年後秦始皇犯了一件讓人不可饒恕的大錯，他派出了蒙面客到江湖上尋找五百名童男童女，以滿足他的不死之心，終於一場積蓄了幾十年的暴風雨來臨了…。

南宮濤（主角）與姐姐霓裳娥自小就失去了爹娘，倆人相依爲命以採藥打獵爲生，就在南宮濤15歲時因爲救了一個素不相識的人（杜劍衛），災難就接連發生了。在一次採藥途中，姐姐卻離奇失蹤了，南宮濤爲了尋找姐姐就與杜劍衛一道踏入了江湖，但是他們怎麼也想不到，這一走就踏上了一條不歸路，而且再也不能回頭了…。



帶您走進遊戲『真實』的世界中…

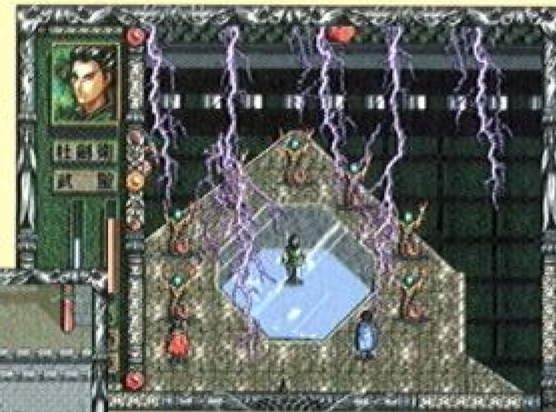


如果你已厭倦了千篇一律的日本風格畫面，那您就絕對不能錯過這個遊戲。遊戲支援DOS、WIN95，並採用640×480的高解析畫面模式，克服了以往戰棋類遊戲畫面單調的傳統，相信您一定不會失望。在遊戲中作者結合中國的史實設計了一個“眞實”的世界。在這個世界裡，您將走進中國最神秘的秦皇朝，與一批在當時非常有名的劍客遊俠，行入黃海、淮水兩岸，東渡蓬萊、瀛洲、方丈、琉球四座仙山，迎接您的將不僅僅是秦朝的強大的軍隊，還有江湖中一大票的神秘客、西藏秘宗喇嘛、殘忍的扶桑浪人、凶狠的匈奴族、神農架的野人等。



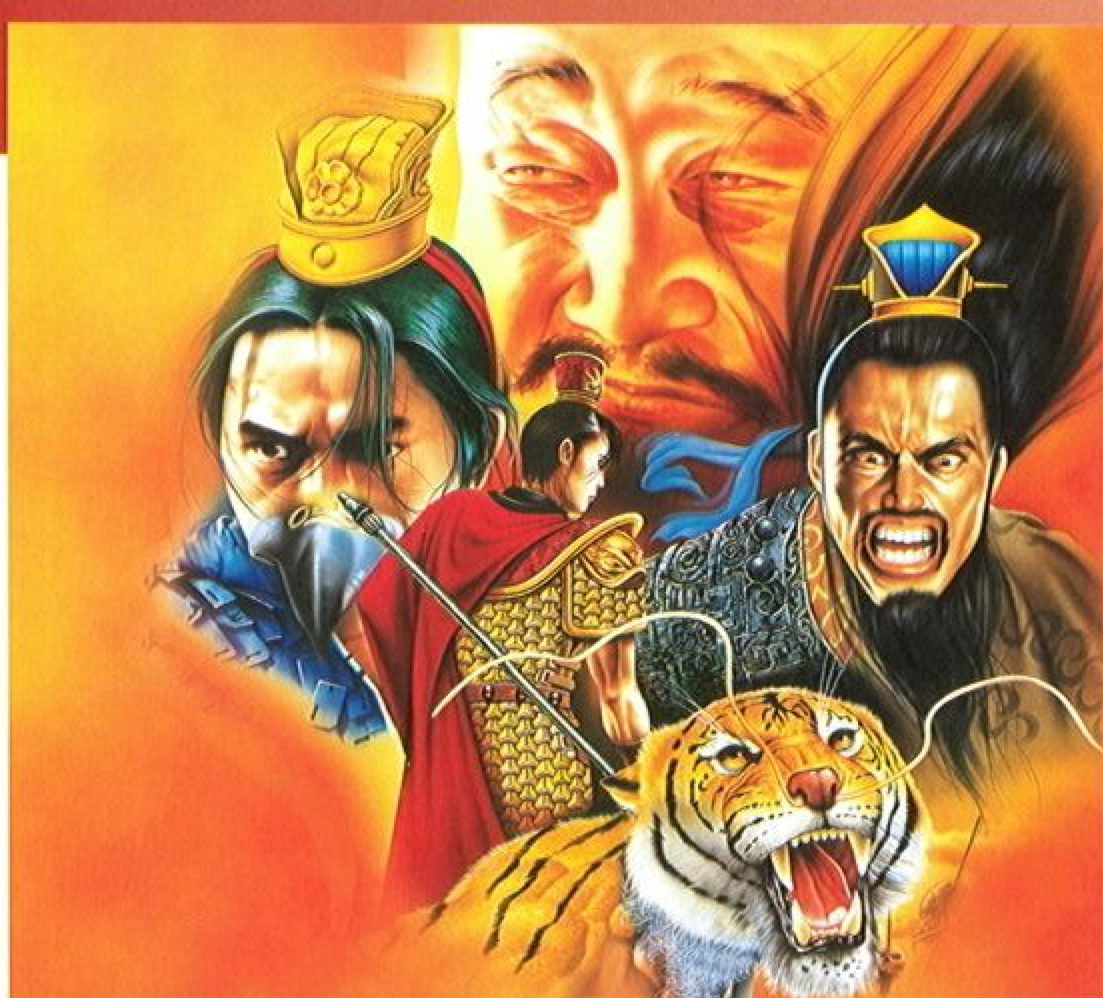
遊戲的轉職系統

遊戲中設定的轉識系統，每個人都有三種以上的職業，另外還有一种隱藏的職業，而且和往常不同的是，轉職並不代表一定能學到新的法術、提高各方面的能力，因爲在遊戲中有可能在轉職後，反而更不如以前了，所以要小心地選擇轉職的職業囉。另外還有一百種以上的武器任您使用，而且每一種都能升級，所以要如何裝備一種具有潛力武器，就要靠您明智的選擇了！



（更正啟示：由於上期編輯部疏失，邪正神之發行公司應更正為天堂鳥，而非漢堂公司，特此更正。）

遊戲類型／SLG
發行版本／光碟版
設計公司／天堂鳥
發行公司／天堂鳥
使用平台／DOS
發行時間／十二月中旬
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：16MB
★音效：S
★模式：SV
★操作：K



封神演義

暴君人人可誅之…

相信有國內有許多玩家玩過「暗黑破壞神」，進而被其中令人屏息的戰鬥所深深著迷；也有不少玩家像個搜寶專家，不斷地找尋超級裝備而樂此不疲。然而那畢竟是外國遊戲，好玩歸好玩，但什麼“Firebolt、Identify”這種法術名稱看了一點也沒有認同感。現在爲您鄭重介紹這一款由國人自製，改編自中國最古老的歷史神幻小說封神榜，比「暗黑破壞神」更帶勁的超級遊戲--封神演義！

話說殷商紂七年，三月十五，逢上古正神女媧娘娘聖誕之辰，天子率文武百官至女媧宮進香，紂王因見女媧聖像，國色天姿美貌絕世，竟起了淫心，揮毫作詩褻瀆聖明於粉壁之上，終招致女媧娘娘的聖怒，因而導致殷商走向滅亡之路…。封神演義是一部講述姜子牙助周文王討伐無道昏君商紂的故事。整部小說中充滿神幻仙術，因此本遊戲在故事劇情上以西岐軍討伐商紂王爲主要的架構，再輔以截教和闡教之間的紛爭爲副線。



紂王昏庸無道、人神共憤！

類似『暗黑破壞神』的遊戲玩法

一進入遊戲，玩家會被黑暗地下城詭譎的氣氛弄得有些緊張，三不五時就會有敵人從你意想不到的地方出現，不過別怕，只要抓好你的滑鼠，見到敵人奮力的殺！殺！殺！努力增加自身的經驗值，力求升級，以應付往後更強的敵人即可。每次升級後，生命與仙力都會自動恢復，而且就跟暗黑破壞神一樣，你有額外的10點屬性值可供增加屬性用。

遊戲基本上的玩法很類似「暗黑破壞神」，你必須逐步的搜索每個角落，在地下城中有許多的陷阱、機關與謎題等著你來解決，並可藉著與NPC的交談，抽絲剝繭，瞭解整個劇情的來龍去脈。當然啦，橫阻在你面前最大的難題就是解決各種敵人，敵人有的敏捷度高移動快速，有的以重型武器轟擊，有的會發射長程武器，會使用法術的厲害傢伙，最可怕的是一些頭目級的人物，像通天教主、九龍島的四大魔王、聞仲、張奎等，面對敵人如何快速反應將是致勝的重要關鍵。



遊戲的玩法

類似於暗黑破壞神

遊戲類型	RPG
發行版本	光碟版
設計公司	智冠科技
發行公司	智冠科技
使用平台	WIN95
發行時間	八七年一月下旬

硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：8MB
★音效：與WIN95相容之音效卡
★模式：SV　★操作：K/M



豐富華麗的魔法系統

當你在閱讀封神演義中描述各種光怪陸離的魔法生死鬥的精彩情節時，可曾有任何想像畫面出現在腦海中？由於「鬥法」可說是封神演義中最有看頭的劇情，因此在本遊戲中同樣採用了大量的魔法，玩家可在各個關卡中收集各種魔法書，經過修練後便可施展書中所載的法術，千炎咒、狂風咒、冰爆術、雷轟電擊、滅妖炬燄、火龍柱、迷魂煙、群妖歸天等攻擊性法術，還有日月之法的醫療術，多達十八種以上。此外四名主角人物也都有專用的法術，像姜子牙的毀天滅地；哪吒的三昧火；雷震子的玄天一擊等。

有的攻擊性法術時只須對著目的地施展，法術會在一定的時間內有效，只要敵人走進該地區，就會慘遭法術的轟擊，某些法術的攻擊範圍是十字形或直線式不等；而法術的效果是破天荒的驚人呢！相信玩家透過遊戲畫面就可略窺一二了。此外在地下迷宮中還有藏有許多的寶物，各式各樣的武器、防具、披風、盔甲、丹藥、幡旗、符咒等兩三百種以上，使用不同的配備將會影響到人物的屬性能力，例如可增加生命力、仙力、防禦力、攻擊力或敏捷度等。





遊戲中最有看頭的『鬥法』畫面

各角色介紹

遊戲共提供了四個主要的角色讓玩家選擇，姜子牙、哪吒、武王和雷震子。這四名角色各有各的優缺點，例如一開始姜子牙的仙力最高；哪吒與雷震子的生命力與仙力較為平均，但哪吒防禦力就偏低，而雷震子防禦力最強；武王則是以攻擊力及強健的生命力見長。因為能力的不同，所以一開始的難易度相對的也就有所不同，在經過各方的考量後，玩家可選擇一名角色來扮演，進行這場瘋狂的殺戮遊戲。下面就是幾位主角的簡介：

姬發	姜子牙	雷震子	哪吒
生命 30	生命 15	生命 20	生命 25
仙力 8	仙力 30	仙力 18	仙力 25
攻擊 20	攻擊 8	攻擊 20	攻擊 10
防禦 25	防禦 12	防禦 22	

◀共有四個角色可供玩家選擇扮演

本遊戲幾經工作人員不斷努力，由最初的戰略RPG轉型為動作RPG，更將整個作業系統移到WIN95的環境下，在遊戲中不論是裝備、人物屬性表、縮小地圖等視窗都能任由玩家隨意的拖曳，而且在遊戲中的人物對話也都全程錄製語音，這樣不惜成本的投資只為換得遊戲更完美的呈現，希望玩家看得見，多多捧場喔！



裝備畫面



雷震子：姬昌在燕山所收的百子，拜終南山玉柱洞鍊氣士雲中子為師。雷震子的最大優勢是他快速移動的能力。



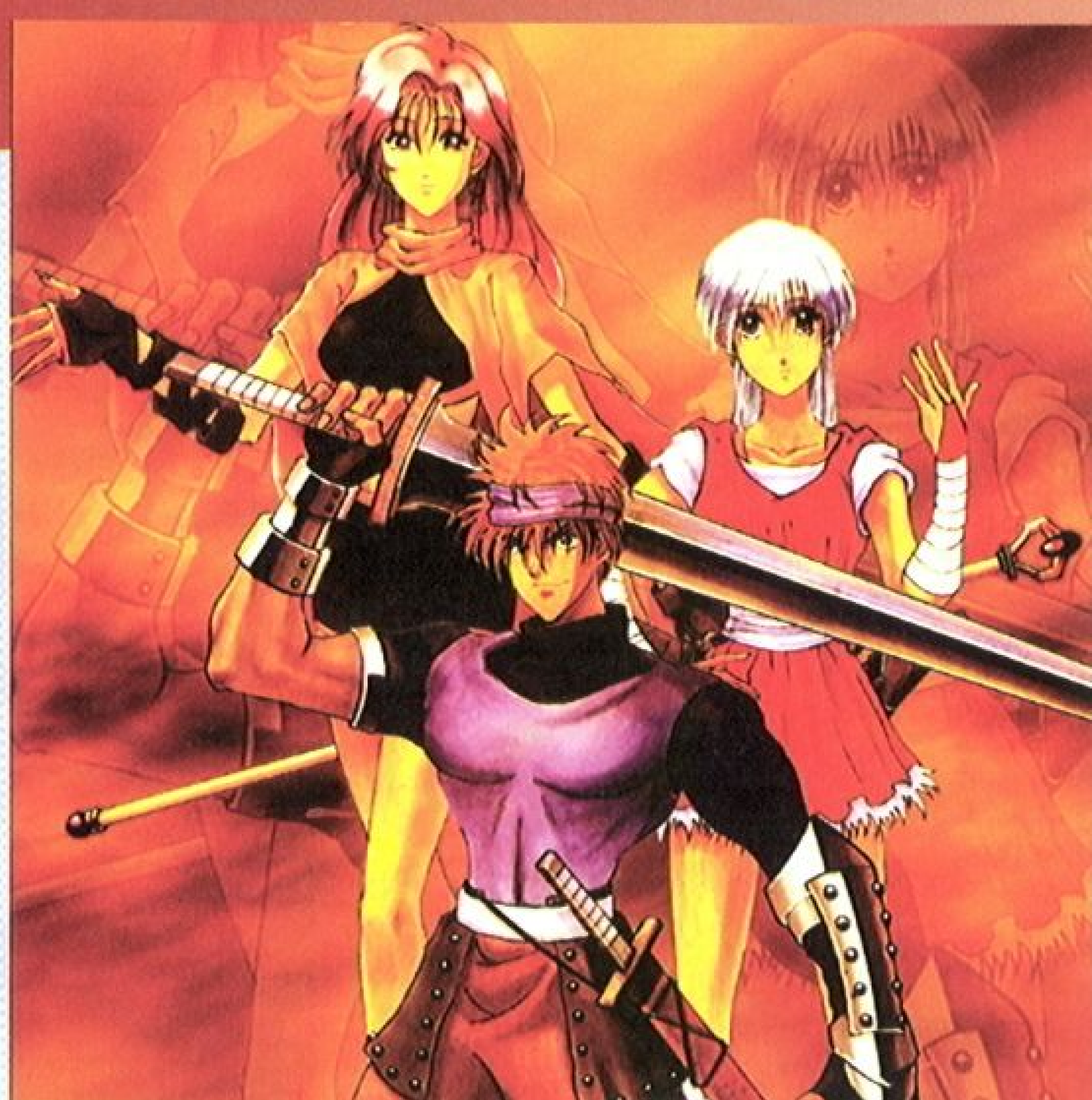
周武王：姬發，西伯侯之子，文武全才，身負討伐暴紂之重任。武王的戰鬥力較高，能用的法術將有所限制。



哪吒：哪吒是封神演義中個性最酷也是最頑皮的傢伙了，手持火尖槍，腳踏風火二輪，敏捷度高是他最大的優點。



姜尚：字子牙，號飛熊，是崑崙山得道名士，奉師命下山封神，輔佐西伯侯姬昌。姜子牙的法術能力是所有人中最強的。



守護者之劍

RPG迷們有福了，以神奇傳說與古大陸物語系列轟動台灣遊戲界的TGL公司，即將要推出年度RPG大作－守護者之劍。TGL的年度力作當然非同小可，到底這個遊戲有什麼魅力呢？就讓我們來看看吧！

精雕細琢的場景

一進入遊戲，各位玩家就會看到令人感動到結巴的遊戲畫面，數百個螢幕的畫面，好像風景畫一般，這就是地圖場景人員們的功力，配合頂級繪圖軟體所製作出來的成果所有圖形都不是由固定的小方塊組成，絕對找不到相同的兩棵樹，從室內到室外、從森林到草原、從城鎮到迷宮、雄偉的建築、詭異的迷宮、溫馨的小鎮，還有日夜的變化，白天晚上的風景各有特色，絕對讓你美不勝收偷偷告訴你，有些事件只會在晚上發生喔，在這裡先賣個關子，有機會再告訴你。



▲到鎮上散散步吧！

KUNNA

小心的移動主角，你會發現，主角走路的動作十分的自然，這就是角色繪製人員們日夜顛倒，嘔心瀝血的結晶，總共數萬張的角色動作，從村民到動物、從怪物到魔王、從搔首弄姿到婆娑起舞，流暢的動作，絕對讓你一目了然，搭配起劇情和音效，劇中的角色彷彿都活了過來。

動態流暢的地圖



▲在夜晚的小鎮與香菇人發生衝突

SHARY

仔細一看地圖，竟然有多重捲軸！而且有五層！這就是程式人員們絞盡腦汁，精益求精的成果流暢的捲軸，還有動態的場景從流動的雲霧到傾盆大雨，從飛揚的旗幟到閃爍的燈光，絕對讓你大吃一驚。

試著跟村民說話看看，他們不再是一部部的答錄機，而是擁有自己個性、活生生，充滿喜怒哀樂的人，有些人個性樂天知命、有些杞人憂天、有人專門喜歡搗蛋、更有些人心懷鬼胎，當然也有需要玩家伸出援手的弱者。跟這樣的角色在一起，彷彿進入了另一個時空，與形形色色的人來往，絕對讓你流連忘返。

遊戲類型	角色扮演
發行版本	光碟版
設計公司	日商TGL
發行公司	智冠科技
使用平台	WIN95
發行時間	87年春季

硬體需求／
★機種：P-100
★記憶體：16MB
★音效：支援Direct Sound
★模式：支援Direct Draw
★操作：M



精彩刺激的戰鬥

這次所設計的即時戰鬥系統，每種招式和魔法都有速度快慢的分別，用心搭配各種招式和魔法組合，可以得到最好的效果。另外還有屬性相剋的設計，用魔法火焰烤海怪，效果更強喔，但是請記得，千萬不要用暴風雪打冰怪，要不然，效果就跟用肉包子打狗一樣。

善用輔助性的魔法也很重要，有些怪物的攻擊力很強，如果能夠讓牠睡著，就比較容易對付了，還有自爆、石化、中毒、冰凍…各式各樣的效果，各有其重要性，如果只會一味的亂砍，小心會被最爛的小角色給擊敗呀！

各式各樣的珍奇寶物，可以幫助你反敗為勝，使戰鬥的變化性十足。在這裡強力推薦一把超強武器噬血劍，這把劍砍傷敵人之後，還會吸收敵人的生命力給主角，夠厲害吧！這麼厲害的武器可不是隨便在路上就可以撿到的，玩家必須要進入隱藏的劇情才能取得這把邪惡的劍。除了這把邪劍，遊戲中還有更神祕的武器等待你去發掘，能夠收集到最強的裝備嗎？快來試試看吧！



◀頗具迫力的戰鬥畫面

扣人心弦的劇情

說起劇情，只要一開始遊戲，一定可以緊緊的抓住你的呼吸，它能讓你探索神祕的異世界，面對一個個匪夷所思的謎題。輕鬆詼諧的部份，讓你忍俊不住難以挽回的遺憾，讓你想要重來一遍，期使能扭轉乾坤，隨著劇中人物喜怒哀樂，絕對讓你欲罷不能，甚至有一玩再玩的衝動！



流暢的捲軸地圖

餘音繞樑的背景音樂

除了以上的享受，更有聽覺上的回饋，打開你最高級的音響，去享受隨著事件變化的感人音樂，相遇、離別、懸疑、震驚、喜悅、憤怒…，總共四十多首，這些由仙劍奇俠傳音樂原作者親自操刀的作品，絕對讓你大呼過癮。

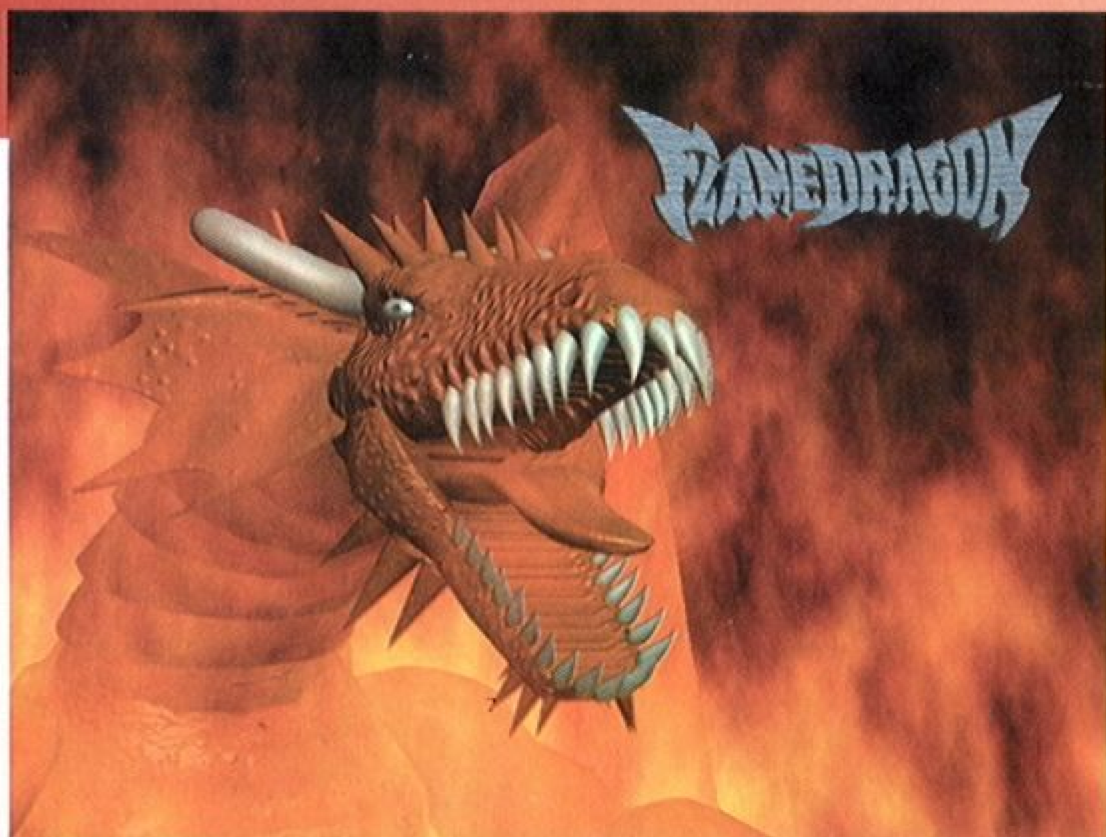
TGL台北分公司的這款年度力作果然非同小可，目前製作小組"風雷"正火深水熱（已經語無倫次了）的加緊趕工中，這款計畫發行全亞洲的角色扮演遊戲，預定98年春季，在台首先上市，請密切注意最新的遊戲動態。

▲探索一下墓園裡有什麼吧？

▶角色群的設定原畫







在玩家的千呼萬喚之下，炎龍騎士團外傳～風之紋章，終於要推出了。『炎外』在前幾個月中，已經在網路上、雜誌上的廣告版披露了許多『驚心動魄』的內幕消息，不過在這一次的冒險當中，您將會在馬拉大陸上經歷那些驚險刺激的事件呢？

炎龍騎士團外傳 風之紋章

遊戲類型	SRGP
發行版本	光碟版
設計公司	漢堂
發行公司	漢堂
使用平台	DOS
發行時間	十二月下旬

硬體需求／
★機種：P-75以上
★記憶體：8MB
★音效：支援Direct Sound
★模式：支援Direct V
★操作：K

刺激的冒險即將登場！

索爾因『離家出走』，而巧遇了男主角蘭迪斯。兩人結伴同行，路上遇到了小僧侶尤利安、充滿正義的年青騎士亞克、還有漂亮美麗的法蓮娜、比男人還強壯的女戰士裘娜…，而隨著隊伍戰力的增強，他們阻止了石巨神的復活計劃，又粉碎了陰謀者企圖吞併羅特帝亞的野心。但是，隨著故事劇情的發展，他們發現隊伍中有背叛者，而背叛者竟是…?!





炎龍外傳的故事劇情，充滿戲劇性的衝突與張力，在劇情交待上，也精心設計了許多場景及過場動畫，因此絕不會有用一張靜態圖片或幾個人講講話，就草草將劇情帶過去的現象發生。結局設計尤其令人感到驚奇意外，玩家可要多多留心喔!!

維持一貫高AI的戰鬥方式



炎龍系列的戰鬥AI，一向是玩家們挑戰智慧極限的試金石。『炎外』依然承襲了這項風格，在戰鬥中您會遇到各式各樣的敵人、各種地形狀況、各種戰術編隊及各種增援模式。如果您想輕鬆的過關，那可就要下點功夫在思考上。只是一味地讓主角等人練功，已經不再是過關的絕招了！



『炎外』的轉職系統，改良了以往炎龍系列的缺憾。在『炎外』中，玩家可以讓自己操控的角色，選擇『光明系』與『黑暗系』的的職業。轉職後的人物照及戰鬥動畫也會隨之改變造型。同時，選擇光明系與黑暗系職業，角色的基本數值及戰鬥值也會產生截然不同的變化，所學習到的魔法與特殊技也不盡相同，所以在遊戲後期的攻略，也會產生變化。自由度也因此提高了不少。

炎龍系列的戰鬥動畫，向來以大畫面大迫力見長，這次也不例外，有更多的法術效果、更多的特殊技，使玩家的電腦螢幕充滿聲光效果的刺激。尤其是使用頂級的法術及特殊技來屠宰敵人時，看著畫面一片熊熊火海，哇哈哈哈！眞是過癮哪！

尋找隱藏人物與夢幻道具

在作戰的同時，請別忘記多多調查四週的狀況！因爲在這些樹洞、石塊以及山洞、石像後頭，可能正藏著某些貴重的寶物（或伙伴）！如果您只是來也匆匆、去也匆匆，別說與這些寶物失之交臂，還會感到遺憾。萬一LOSE某些特殊道具，還有可能導致不能完全過關，豈不可惜？所以，聰明的您，在進行每一關的攻略時，千萬別忘了入境問俗一番，商店、酒店、教會、都會吐露一些重要的訊息來指示您該怎麼來進行遊戲。







簡易的操作系統







在戰略遊戲中經常令人詬病的一點，便是操作系統的複雜性。但是，炎龍系列的操作介面，一向是以圖塊來代替繁複的中文名稱。只要您花個兩三分鐘，就能輕易上手、自由操控您的主角，來進行激烈危險的作戰任務。

在遊戲音樂上也改採音軌錄製，雄渾豪壯的音樂，搭配起五光十色的遊戲畫面，更是相得益彰。而且，可以將它隨時拿來當CD聽，十分的便利。而爲了回饋玩家，在首次發行的一萬份『炎外』的遊戲盒中，還放有特別精心設計的贈品，提供給玩家收藏喔！





天龍八部
六脈神劍

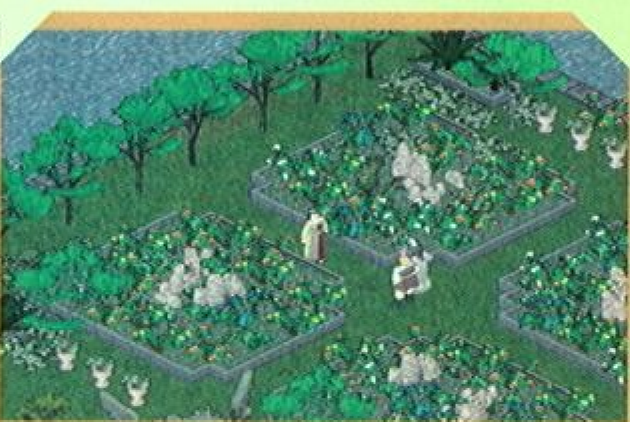
遊戲類型／SRPG	
發行版本／光碟版	
設計公司／智冠科技	
發行公司／智冠科技	
使用平台／WIN95	
發行時間／12月25日	
硬體需求／ ★機種：486以上 ★記憶體：8MB ★音效：與WIN95相容之音效卡 ★模式：SV ★操作：K/M	

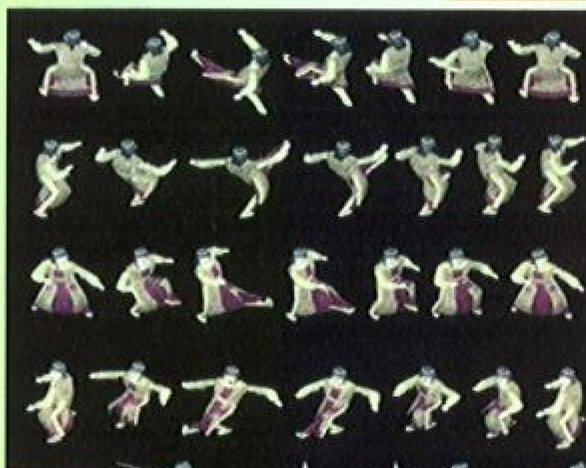
喜歡天龍八部的玩家注意了，在延宕許久不見蹤影的情況下，段譽段公子終於決定在年底和大家見面了，很興奮吧？大家一定非常急於想瞭解這款遊戲的最新動向，筆者深入遊戲設計的重地，要來一份測試版本，現在就爲各位介紹這款發燒辣片…。

本遊戲比較偏重於冒險解謎的部份，段譽從王爺府逃出的剎那就已注定和許多的江湖恩怨糾纏不清了。上劍湖宮和鍾靈相遇、與鍾靈大鬧神農幫、誤闖瑯環福地而傾心神仙姐姐、到萬劫谷報信、想救木婉清卻遭佳人磨難、遭靈鷲宮人的追殺、捲入天龍寺與鳩摩智的武學之爭等等，過程曲折離奇、有情愛糾葛相當的精彩有趣，不過要提醒玩家的是遊戲只做了第一部，也就是段譽的部份。

想扮段譽？先K一下詩書易經！

在整個遊戲的過程中，玩家可能必須非常仔細地搜索各地，與嘗試看來沒有任何敵意的人物交談以獲取資訊，不放過任何蛛絲馬跡，盡力找尋對冒險有幫助的東西，然後再運用你過人的想像力解決難題。當然啦，既然咱們的段公子是位飽讀四書五經、專研易經八卦的讀書人，遊戲理所當然會有一兩道相關的謎題。想扮段譽？可得先念一下詩書和易經喔！


萬紫千紅、百花盛開的花園景色


人物的各種動作

在冒險的旅途上，你將不是孤單一人，在天龍八部一書中金先生所營造的角色，將活靈活現地一一躍上電腦螢幕與你共同分享喜怒哀樂。如俏皮可愛的鍾靈、冷若冰霜的木婉清、無惡不作的四大惡人、仁善寬厚的保定帝、一心覬覦段氏獨門武學六脈神劍的鳩摩智、使拂塵的刀白鳳等，人物將近一百多人。他們有的是你的好伙伴，有的想盡辦法要陷害你，致你於死地，你可得小心與相遇的人周旋。

人物活潑多變的表情與動作

遊戲中的人物並不是呆呆的只有一種動作表情，如鍾靈、木婉清會伸手拉人；鍾萬仇激動時會雙手握拳；僕人會劈柴煮飯；王爺府中會有守衛來回的巡邏等等。總之人物會依照劇情所需，做他們該做的事。主角段譽的動作更是複雜多變，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、翻牆、凌波微步、鞠躬彎腰等動作，據說這些小



鉅細靡遺的動畫展現

由於一開始段譽並不會任何武功招式，只能以拳腳踢打對方，但是隨著遊戲的進行，段譽將會學會專吸人內力的北冥神功，逃命絕學凌波微步和天龍寺的鎮剎之寶的六脈神劍。除了一些小角色段譽足以應付外，其它還有許多大壞蛋，像四大惡人--「惡貫滿盈」的段延慶、「無惡不作」的葉二娘、「兇神惡煞」的南海鱷神、「窮兇極惡」的雲中鶴等，段譽武功雖不怎麼靈光，還好有其他幫手，如木婉清、刀白鳳等等助他一臂之力。

在武功招式方面，可不是以千篇一律的動作來表示所有的攻擊動作。當人物施展各種絕學攻擊敵人時，都有獨特且專門爲該動作所設計的小動畫，像持劍斜刺、砍擊、回劈、畫圓揮劍刺出等細膩的小動作都鉅細靡遺地展現出來。你將可見識段正淳的一陽指神功、鳩摩智的火焰刀和無相劫指、刀白鳳的拂塵功等等。戰鬥非常刺激且效果非常驚人，你準備好戰鬥了嗎？



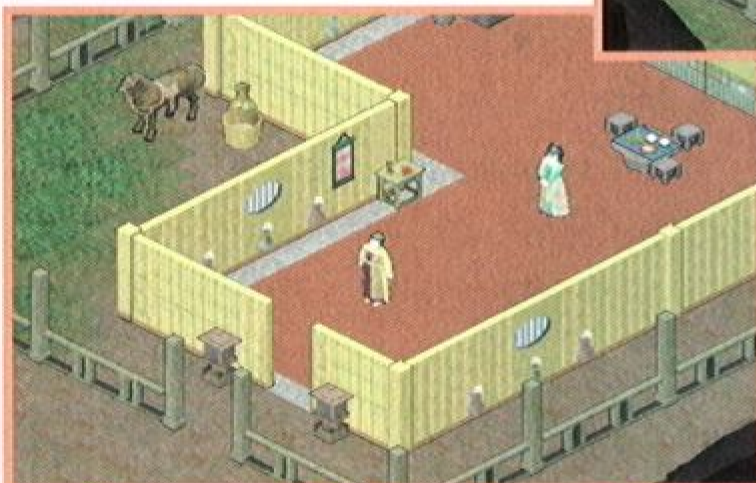


戰鬥畫面

畫風細膩 優美的場景擺飾

遊戲場景非常的豐富，完全以64K Hi-Color所繪製而成，細膩優美。在小說中你可讀到的場景如大理城、無量山、玉虛觀、萬劫谷、瑯嬛福地、天龍寺等等，將以45度角的3D畫面呈現在你眼前，所有的建築甚至裏面的擺飾都經過細心的考究，全部都是在宋朝才能看到的建築與物品。遊戲的操控非常的容易，以鍵盤控制人物的各種行動，走路、交談、使用物品、搜索等指令，上手非常的容易，而且天龍八部爲因應目前的電腦作業系統，也將完全的改版，玩家將能直接在WIN95的環境下執行遊戲。美麗如詩的細膩場景、多情美麗的俏佳人、複雜的謎題、緊張的戰鬥，段譽正在呼喚你一同加入他的世界呢！







經過細心考究的屋內擺飾



書都藏哪去啦？



看來一場惡鬥勢必難免

動畫多達一千多張以上呢！在人物的造型方面，主角會隨著劇情的變化而換穿好幾套不同的服裝，像一開始是穿著華麗的小王爺服飾，後來會換穿僕人服飾等等。

雖然遊戲偏重於冒險解謎，咱們的主角段譽又是個文弱書生，生性不喜打打殺殺，但是人在江湖身不由己，「說理」似乎行不通，遇到窮兇惡極之徒說不得只好動手殺戮一番，然後再念幾句佛經幫他們超生了。本遊戲是採即時戰鬥系統，因此一看見敵人欺身過來就要趕緊準備好拳頭開打，你將沒有任何思考或喘息的機會。



新乞丐王子

遊戲中的主角生活在榮華富貴之中，過倦了皇宮生活的王子，在一次的鬼點子之中扮起了乞丐，而到處遊玩。但卻也沒想到他再也回不到以前的皇宮生活，因此在一身乞丐裝的王子，就開始一段從未經歷的冒險旅程…。

新無金錢時代

此一具有東洋風味的中文RPG早在製作前，就希望出爐到玩家手上時可以更容易地上手。所以製作群就將狀態視窗及戰鬥視窗中，所有指令及道具皆以圖形表示。這個精心的設計，只需要玩家發揮看圖說故事的精神，直覺地就可以了解到所到手的道具或其指令為何意，這種圖形操作指令對玩家來說是個很具親和力的設計。

在遊戲的整體中製作小組將煩人的金錢制抽去，由於強調「無金錢制」的關係，而不會發生「一分錢逼死一條英雄好漢」的事，以免這款遊戲的主人公為了金錢而到處奔波。玩家只要發揮冒險家的精神，到處東挖挖西掘掘地，就可以發現一些道具，甚至是一些不錯的武器、防具。或是和一些特定的人物交談後，也會得到一些驚喜！這樣子玩家就可以持續故事情節的進行，不必忙著賺錢買武器、疲於奔命…。







◀ 遊戲頗具東洋風

◀ 到處閒晃的王子

武器的昇級變化



遊戲中因為無金錢制的關係，所以玩家的武器都是撿來或掙來，而主角的經驗值及等級而提昇武器的攻擊力及攻擊方式。而且每次武器昇級後的攻擊方式變化，玩家都可以由戰鬥時的動畫看到。



遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／全崴
發行公司／漢堂
使用平台／WIN95
發行時間／12月
硬體需求／
★機種：未定
★記憶體：未定
★音效：未定
★模式：未定
★操作：未定



極富變化性的戰鬥系統

同樣地在戰鬥系統中，所有的操作介面也是採用圖形指令表示，而且也有其特殊的設定。玩家在與妖物互相撕殺時的關鍵全在於「精神力」數值的控制，此一「精神力」數值的用意在於控制玩家可下達指令的次數。換言之，每當玩家下達「攻擊指令」後就會扣除一部份的精神力，直到主角的精神力用盡爲止，就換妖物攻擊。而妖物也有精神力的數值，同樣地妖物的精神力用盡後就輪到玩家攻擊。

因爲不同的戰鬥指令就會扣除不等的精神力，玩家必須要斟酌下達的指令，尤其是魔法的使用更要愼重。因爲魔法的能力及種類不同，其扣除的精神力也會有增減，而越強的魔法所消耗的精神力也就會越多。





豐富多變的戰鬥系統

RPG的精髓－魔法系統

在戰鬥畫面中的各種妖物都有其屬性的設定，而主角所能使用的各種魔法也有其屬性；魔法共分爲九大類，風、土、水、火、光、黑暗、巫術、混亂以及精神。玩家在使用魔法攻擊妖物前，玩家在使用魔法攻擊怪物前，先了解怪物的屬性，再以其相剋屬性的魔法加以攻擊，此時所產生的攻擊效力將會大幅提昇。玩家只要善用此一道理的方式進行遊戲，就可較輕易地破除其關卡。





不同的魔法具有其特殊的屬性

呼叫召喚獸

在其它的RPG中，不時有召喚獸的身影存在著。當然爲了不讓各位玩家失望，在「新乞丐王子」中各種屬性的魔法都有其召喚獸存在著，想到一呼叫召喚獸前來，痛宰妖物的感覺眞是太棒了。但是在高興之餘請玩家仔細看一下，不要以爲只有主角才會召喚術，小心妖物們也會呼叫它們的老爸來；眞是令人也想不到那些妖物竟然也會召喚術…眞是…。

以遊戲的整體的設定來說，以圖形指令表示及無金錢制的方式，主要是希望給玩家帶來一種遊戲進行時的流暢感。而戰鬥系統的方面則要讓玩家了解到，各種屬性的相剋作用；使得玩家在打擊妖魔鬼怪時可以更得心應手。

全域地圖一覽







▲該往哪兒走呢？



▼茫茫大海的冒險

幻想時空

在虛無縹渺的幻想時空中盡情的歷險！

也許您可能幻想過，成爲那角色扮演遊戲世界中的主角，盡情地在那虛幻空間中自由自在的冒險，成爲人人尊敬的勇者，或者成爲那活在刺激和驚奇世界中的冒險家，更或者是與自己心愛的人，來個夢想以久的浪漫之旅。現在有一套完全可如自己所願來進行的另類RPG遊戲即將登場了，它就是由「弘煜科技」所開發，即將於近日問世的冒險RPG－幻想時空!!

擺脫了一般遊戲"被劇情牽著走"的慣例，完完全全的把「遊戲」交給玩家自己來掌握。您可以隨自己高興來進行各類的冒險，也可以隨自己的喜惡來創造角色的未來。當然，假設玩家您還是喜歡傳統如依劇情發展的方式，『幻想時空』也是有所準備的！對了，順便告訴各位玩家，幻想時空是可以多人同時進行遊戲的喔!!也就是說，這是一個可多人共玩的RPG遊戲!!

只要是RPG當然就一定會有許多的角色來供玩家選擇扮演吧？沒錯，關於這一點，幻想時空可是準備了4個不同故事、不同個性的角色來供玩家挑選喔。



傳說的海賊王洞窟

故事發生在名為「艾思嘉」的神奇大地…

故事是發生在一個名喚－「艾思嘉」的神奇大地。那是一個被劍與魔法所填滿的世界。艾思嘉曆1900年，隨著迷失在沙漠如夢幻般的海市蜃樓，經三萬六千五百萬日的週期再次出現於世之日，一群各自抱著不同目標的年青人，不約而同地在這一天展開了旅程。100年才浮現一次的海市蜃樓即將出現，冒險者之鎮－奧德賽裡的冒險業者紛紛進入了所謂的旺季。



古文明的傳送石柱群

遊戲類型／角色扮演
發行版本／光碟版
設計公司／弘煜科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95
發行時間／八七年一月中旬
硬體需求／ ★機種：486DX2-66以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：M



選擇不同的角色，故事情節也隨之不同喔！

一個名叫朱里安的少年也踏上了初次的冒險之旅，在如沙丁魚般的冒險者群中，夢幻般的海市蜃樓眞的會順利出現嗎？

在以販賣便宜商品著稱的貿易港都－歐魯索，幻想著能成爲世界第一魔法師的少女－夏露露，告別了她過於保護的父親以及富可敵國的家園，踏上了尋找傳說中所謂最強之法的旅程，漫無目標地找尋，眞能讓她如願的得到這虛幻之寶嗎？

在傭兵之國迪約夏，爲了奪回被不明魔法師所搶去的國寶－英雄之盾，有著黑色雷電之稱的傳說傭兵－拉克．費特，與少女武鬥家琳兒步上了尋回英雄之盾的道路，循著那個曾打敗她們的不明魔法師之足跡旅行著，他們兩人眞能奪回英雄之盾嗎？而那個不知名的魔法師到底又有著什麼目地呢？

魔女修行中的半調子魔女－依莎貝，因緣際會的遇見了她最喜歡的世界樹爺爺，看著那因近來人們破壞世界而顯得消瘦枯黃的世界樹，少女許了一個誓言…「我會讓世界回復成原來樣子的!!」這可能是她這一輩子許下最不可思議的誓言，依莎貝眞的能實現嗎??

這群年青人能得到他們的所求嗎？玩家所扮演的他們能創造出只屬於自己的歷史嗎？幻想時空永不結束的冒險，現在正要展開…

以上便是幻想時空的開場大綱與各角色的介紹，而除了以上這四個角色外，遊戲中還會有許多不同個性、不同故事的特殊角色將陸續登場，相信這些豐富的劇情，應該能令玩家滿意吧!?附帶一提的是，幻想時空裡，主要的四個角色在遊戲中所會遇到的各個特殊事件，將會完全不同喔！也就是說，玩家所玩的內容，將會因所選擇的角色之不同而有極大的變化。



▼方便的購物視窗

▲總是那麼溫柔的大魔女

想玩甚麼就玩甚麼?!

爲了達到所謂『啊！遊戲還可以這麼玩呀！』的理想目標，製作小組特別嘗試在各事件的產生、處理以及等級能力的提升鍛鍊上，增加了許多的巧思。如可自由自在地於各城鎭中接洽所謂的委託事件外，還能用“打工”、“死神裘卡的抽牌”等的另類方式來提升自己的能力喔；如此一來，事件可隨己意產生，等級提升也不再一定需要依靠那危險的戰鬥，而且玩家還可以依自己的喜好來培育角色呢!!自由自在的幻想時空，應該更能令玩家「想玩甚麼就玩甚麼吧」??

之前有提到過，在幻想時空中，有著極豐富的各式劇情，而爲了完全再現這些感人或是充滿迫力的場面，幻想時空的美工小組特別使用了數位影像合成的方式來製作其過場片段。如電影般的細緻過場圖形與隨地展開的高解析3D過場動畫，幻想時空的聲光表現，應該會帶給玩家深刻的喜悅與感動吧??


▶炫麗的戰鬥畫面



▲您會接受甚麼委託呢？


▼來！抽一張牌吧！



一統精兵縱橫沙場 遊刃於三國天地間

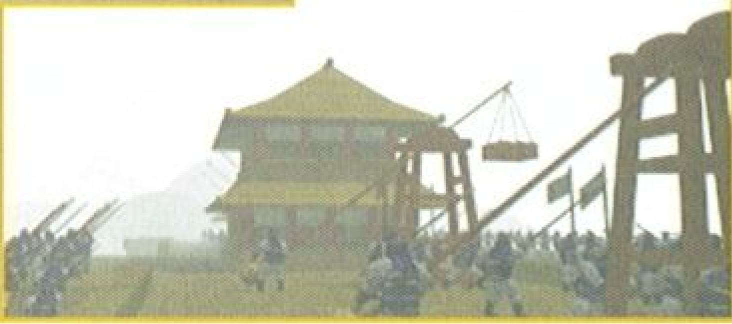
三國群英傳

三國演義這部以人類野心之本質爲主題的小說，是大家都耳熟能詳的，以此爲題的遊戲也相當地多，扮演熟悉的英雄人物，完成他們未完成的霸業，我相信這是許許多多的人，覺得這些遊戲有趣的地方。這款新遊戲『三國群英傳』與以往的三國策略遊戲有明顯的不同，首先是遊戲著重於戰爭，這在一開場的動畫中便明白地顯示出來，除了遊戲的重心改變爲對戰爭的描述之外，玩法上也改進了回合制的缺點，而新採用的3D視角表現方式，除了可進行大軍團的會戰之外，也忠實地呈獻士兵、陣伍短兵相接的情景。因此，這樣的戰爭方式就變的非常有意思，戰場上士兵會因距離遠近而有大小變化，如此可以看到士兵擺出陣式的壯盛景觀，以及交戰衝殺時的細膩畫面，不僅如此，遊戲中更加入了驚天動地的武將必殺技，不錯喔～！





遊戲中看似真實的動畫畫面



人物設計栩栩如生

『三國群英傳』採用640×480 HIGH COLOR的畫面，使得以3D方式製作的人物栩栩如生，遊戲在玩法方面以主要的兩種模式交互進行，這兩種模式分別是內政經營以及戰略地圖模式。在內政經營模式下扮演一國之君的您，除了需要注意國力的開發以外，也要努力進行人才的招攬，畢竟巧婦難爲無米之炊，沒有人才哪會有天下？

在戰略地圖模式下玩家可以組織自己擁有的武將，讓他們固守戰略要點，或是成爲縱橫天下的兵團與敵將一決勝負，要注意的是在此模式下，敵我雙方可同時施行各種策略或用兵，平常要注意多多爲武將們補充士兵，而當您的軍團與敵方軍團接觸時，遊戲將轉變爲軍團的作戰模式，整個戰局即將展開！



武將的氣集滿時可使用武將技



內政指令

遊戲類型／戰略
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95
設計公司／奧汀科技
發行公司／未定
發行時間／八十七年一月
硬體需求／ ★機種：Pentium以上 ★記憶體：16MB ★顯示：SV ★音效：Direct X相容音效卡 ★操作：M



在遊戲裡發揮強大的軍事手腕



雙方士兵在戰場上廝殺，戰況激烈







佈陣時的壯觀場面

驚人的武將技

在遊戲技巧方面，武將的訓練影響到國力的強弱，在一個兵團之內，可以由數個武將各自帶隊組成，這些武將能不能使用各種不同的兵種或陣型，則取決於您對他們的訓練和找到寶物的多寡，武將升級時，不但可以帶領更多的士兵，甚至可以擁有更多更強的必殺技，這些必殺技有著不同的屬性，武將能擁有的必殺技也與他本身的先天的資質屬性有關，有些必殺技是專門對付敵方武將的、有些是對付敵方士兵的、也有些具有特別的功能，能創造有利環境的，另外還有一些額外的武將技，要怎樣獲得就要靠您去發現掘囉！

以彼之道還之彼身，如何俘虜對方武將讓他們轉而效忠於您呢？在戰場上如要戰勝敵人則要善用地形屬性，也要瞭解對方士兵特性及武將特性，佈置對自己有利的陣型和預防對方武將技帶來的傷害，如此焉能不勝？說歸說玩歸玩，相信玩家早已在心中有個引以為傲的自創型戰法，只是到目前還沒有機會完全發揮，要想看趙雲單騎馳騁於千軍萬馬之間，關羽坐騎赤兔馬揮動偃月刀過關斬將，或是人中鬼神呂布萬夫莫敵的雄姿，就不能錯過『三國群英傳』喔。

城內指令

時間	190年		
君主	曹操		
太守	曹操		
城名	陳留城	武將數	4
防禦力	25	兵數	999
人口	221000	預備兵	189/198
金錢	12778	俘虜	0

武將情報
部隊出征
部隊補兵
部隊重編
俘虜列表
太守任命

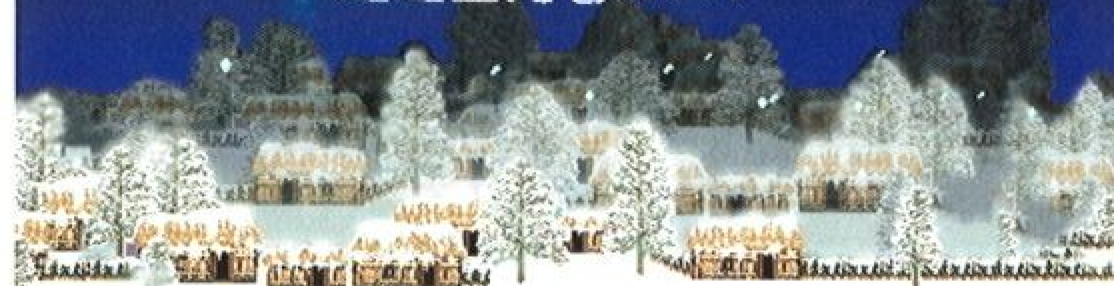


佈陣時主將可於陣前指揮

在大地圖戰略模式下，要迅速地派遣武將防守與攻侵



軍團即將出陣



這樣的一個冬夜，
我們只能在某個
久遠的夢中，
遙遙望見它.....

魔日傳說

原來是『后羿射日』的故事…

傳說中的古代是由天神、冥王、水神（龍王）所統治的，人界的國泰民安、風調雨順、生生不息等，都得聽諸神的調遣…。有一天，天上忽然出現了九個太陽，炙烤得大地乾裂、草木枯萎、河流乾涸、民不聊生，人們不斷的貢禮膜拜祭日，乞求天神的饒恕，仍無法消彌災難。有窮氏青年憤而外出尋找水源。在一個月色皎潔的夜晚，月神天月來到后羿身邊，告訴他諸神之間爭權奪勢、競爭激烈，且天神中操縱太陽的火神祝融陰冷殘酷、野心勃勃，爲了獨霸天下，一統三界，不惜在天上放出九個太陽，荼毒生靈、令人髮指，要挽救蒼生於水深火熱中，唯有將天上的太陽射下來，而射日則必須要有龍族的“定海神弓”和冥界的“幽冥神箭”…。

於是后羿踏上了尋找神器的艱辛旅程，在怪異的陷珠島與尋找女友的青年力士－岩岡義氣相投，同往龍宮求“定海神弓”，在海底迷宮邂逅嬌俏精靈的龍女嫦娥，結伴而行，終得龍王的相助深入冥界，擺脫孤魂野鬼的糾纏；爬過腥臭薰天的血肉谷，巧渡奈何橋、斬妖除魔、勇闖月宮、智得犬牙、苦練射日神箭、前往火神殿，向火神祝融挑戰…。最後來到月宮，無意中見到一位昏睡不醒的女孩－岩岡朝思暮想的戀人竹兒，在她身上發現了一封信，終於發現事情的眞相…。



久旱不雨，民不聊生



射下九個太陽的后羿



可別做出什麼事才好

即時冒險RPG



武器裝備畫面



戰鬥畫面

《魔日傳說》是一款即時冒險的RPG游戲，玩家遇到敵人的時候，如果不主動出擊，敵人就會不斷攻擊玩家至死，所以這得看玩家的反應與靈敏程度了！千萬不能猶豫，且要面面俱到，才不至於面對眾多強大的敵人而措手不及哦！至於在操作上簡單快捷，完全用滑鼠控制，非常容易上手。在補血或法術進攻時，可運用靈活的鍵盤熱鍵輔助，使用物品時則直接拖移物品圖標，在相應地圖上過關即可，玩家玩起來相當得心應手！



看看有些什麼寶物

遊戲類型／RPG
發行版本／光碟版
設計公司／盤古
發行公司／仕積
使用平台／DOS
發行時間／`98年1月
硬體需求／ ★機種：未定 ★記憶體：未定 ★音效：S ★模式：SV ★操作：K/M



辣片追緝令

場景多變，各異其趣



觸目驚心…，特別值得推薦的是主角有一奇招“急凍法術”，不管是敵人處於何種狀態下都可以將他冰凍，使之無法攻擊，各位玩家不妨親自體驗一番！

遊戲的劇情精彩豐富、曲折動人、峰迴路轉，絕對能吸引玩家全神投入，在重重驚險中仍可感受到主角的輕鬆詼諧、錚錚鐵骨與似水柔情，並且與嫦娥還有一段轟轟烈烈的一世情緣…。而痴情漢岩岡找到了意中人了嗎？特別是遊戲後段，揭露了眞相後，終於撥開了重重謎霧，令玩家大呼“意外”！

←為救美人，赴湯蹈火在所不惜

↓畫面精緻、用色協調



遊戲以多種地圖特效烘托三界大異其趣的場景氣氛：海底龍宮碧波閃耀，整個場景如波浪般的扭曲，形成奇幻的海底世界；月宮的層層地圖、廣寒宮的流雲移動，令人感覺眞實，彷彿身臨其境；地面到處是乾枯的落葉飄飛，襯托出久旱不雨、民不聊生的凄涼；而詭異多變的冥界、血光肉影的血肉谷、陰暗森冷的鬼街更是令您毛骨悚然，

人物造型活潑逗趣、用色柔和協調



有情人終成眷屬

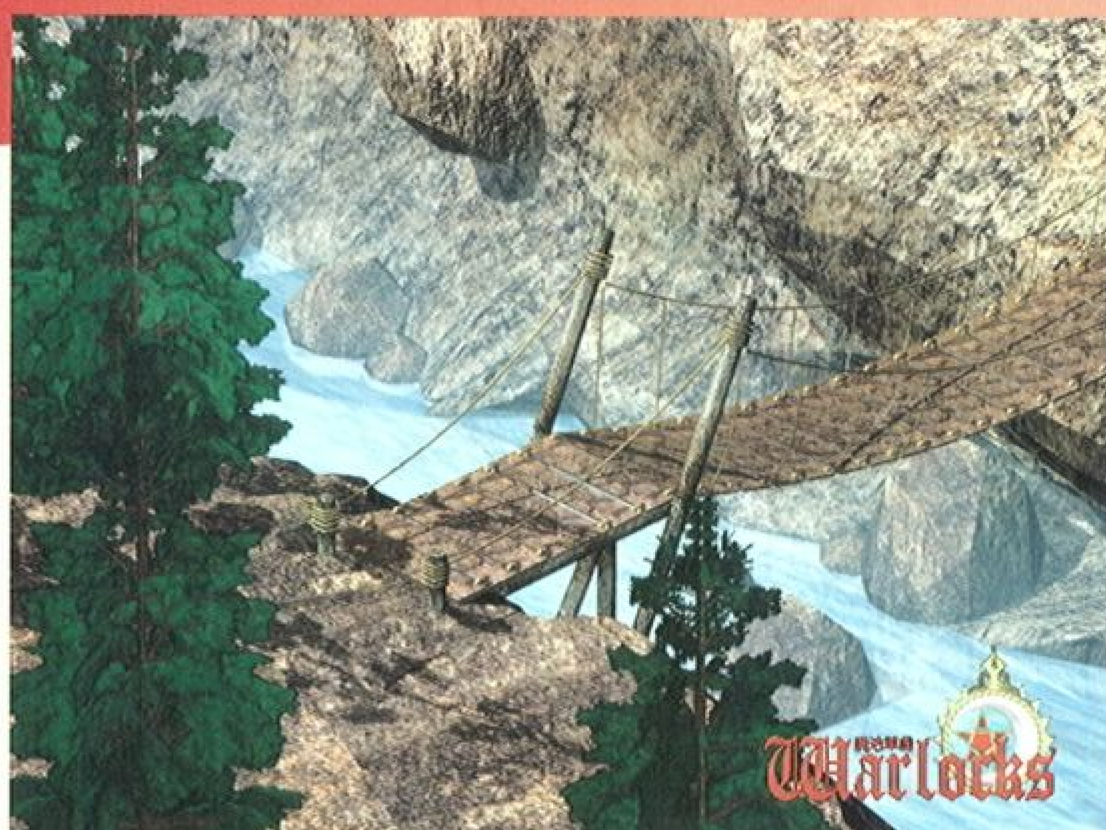


↑龍宮一景

←群魔亂舞



遊戲人物以可愛的造型與玩家見面，活潑有趣、畫面精緻細膩、色彩搭配柔和協調，視覺效果極佳，和大多數RPG遊戲裡的主角一樣永遠有裝不完的大口袋，一路上的物品裝備琳瑯滿目，可幫助玩家輕鬆過關。特別吸引人的還有大場面的法術效果，絢麗新奇、變化多端，令您目不暇給。例如飛行的火攻、婀娜多姿；閃爍迷離的閃電術令人心跳；還有在“急凍”、“中毒”、“熱血”等種種狀態下人物的多彩變化，別有一番樂趣！最後，遊戲中還有十幾首具有中國古風的絲竹樂，古樸悠揚、把故事情節襯托的更加生動。



基本上這是一個集合幽默對話劇情及駕駛機械人戰鬥的遊戲，遊戲的方式是以不同的過關條件，要求我方完成，而操控機械人並依地形及所遭遇的敵人進行戰略式的戰鬥，將是獲勝的重點。主角泰利和傭兵穆爾、漢妮三人在冒險的途中，除了發生許多斐疑所思的事、遇見許多奇怪的人，還必須找出所謂的事實眞相。



魔法軍團

故事背景介紹



各式戰鬥機器



玩家可體驗駕駛機器人戰鬥的快感





故事的時空背景是放在宇宙中一顆名叫希望（Hope）的星球上，這個地方因爲長年受到戰爭的迫害而呈現荒涼的景象，水源、食物被污染，物資匱乏，政治更是一團糟，傭兵四起，人人爲利而生，根本不再有希望。主角爲了一個很簡單的理由：購買淨水器，踏上未知的旅程，他不知道路上有什麼危險正在等著他，只是抱著出外修行的心理玩玩而已，不料卻發現一個極大的陰謀，還和一個大魔頭對上了頭…。

您會發現這個遊戲的畫面是比較趨向日式電視遊樂器的風格，它給玩者很多的幻想空間，人物造型和故事走向也和一般國產遊戲不一樣。遊戲的英文名字WARLOCKS原意是魔術師的意思，但在此卻是指一種防衛星球和平安全的戰鬥機器，因爲此機器可以插入各種魔法盒帶，帶給此機器人不同的戰鬥功力及功能，而這些將可應用於戰場上，在不同要求的戰役中發揮不同的效用。由於這種概念，許多強人開始爲名利研發功能更強的人形戰鬥機器，做爲延伸自家實力的工具，在亂世中予取予求。在智力的競爭下，有了最強、最先進的戰鬥機器，就是WARLOCKS。

相信有許多男性玩家的童年都是和機器人分不開的，甚至到長大成人後，還對可以與指揮艇組合的無敵鐵金鋼或可以變身的超人力霸王懷念不已，在這個遊戲中，您可以在每一次的戰鬥中爲機械人裝卸配備或選擇戰鬥的招式，還可以和戰友們施展合體技法，並施用魔法。

遊戲類型／SLG
發行版本／光碟版
設計公司／GAMEONE
發行公司／智冠科技
使用平台／DOS/WIN95
發行時間／八七年一月
硬體需求／ ★機種：P-75以上 ★記憶體：16MB ★音效：S ★模式：SV ★操作：M



多變的魔法與目標預報系統

遊戲中的魔法主要分為攻擊魔法與特殊魔法兩大類。攻擊魔法共有四系，分別是火系、冰系、風系及森林系，每系的魔法再分為四級，每種魔法除了有華麗的大型動畫外，其攻擊力、攻擊範圍也是經過精心的安排，玩家可以按不同的情況選擇50%、100%及200%的MP (Magic Point) 來發出魔法，在戰略運用上更加靈活。當選擇用50%的MP使出魔法，成功率只有平時的一半，但威力卻沒有減少，適合MP值不足時使用。選擇用100%的MP使出魔法，成功率及威力均沒有改變。而選擇用200%的MP使出魔法時，便有機會施展出比當時高一級的魔法威力，多變的魔法系統可算是「魔法軍團」的一大特色！





另外，目標預報系統 (Target Forecasting System-TFS) 也是體貼玩家的設計，其特色是玩家在選擇移動目的地時已能清楚知道可以攻擊那個敵人，不但減輕了操作上的困擾，更有效地幫助玩家作出策略上的部署。

豐富的故事劇情

設計細膩且具不同特性的武器

遊戲中的人物除了可使用不同的武器外，武器本身亦有不同的特性，如刀、劍、斧都是近距離的兵器，但斧頭便有多個攻擊點的設計，當擊中目標時畫面便會同一時間顯示各個受擊點的損害，此外，隨著使用該武器的熟練程度日漸增加，玩家更可配合該武器發出威力驚人的「奧義」攻擊！





一般在640×480 256色環境下運作的遊戲，對硬體的要求都相當嚴格，此遊戲的程式師充分利用了顯示卡的特性，使畫面的更新率大大增加，玩家只要擁有Pentium-75或以上的處理器及PCI的顯示卡，在DOS環境下將有很理想的表現。若您的顯示卡支援Linear Buffer的話，那麼無論在DOS或Windows 95環境下遊戲的速度還會提升50～100%之多呢！此外，Windows 95版的「魔法軍團」使用了最新的DirectX 5.0技術，在整體效能上也將得到更進一步的指揮。

完全3D製作的場景

不同的武器具有不同的特性

擊中目標後，在同一時間顯示出各個受擊點的損害

大卡司的聲光特效

有別於一般只用對話或幾幅靜態圖片帶過劇情的SRPG類遊戲，「魔法軍團」使用了一種稱為「版圖動畫」的方法去表現劇情，大至場景、建築物、交通工具，小至人物、動物、櫥窗內的蛋糕…等等物件，均為3D CG，加上細緻流暢的動作及燈光投射的效果，就好像走進虛幻的遊戲世界一樣。遊戲完全使用滑鼠操作，並有全圖像介面加上類似Windows的即時提示功能。背景音樂方面，還使用交響樂作為配樂及CD音軌播放，音效方面亦使用了最新的立體聲播放技術，在逼眞的音效下會使玩者更有親歷其景的震撼感覺哦！



各人物細膩的臉部表情



卒業 戀愛篇

Crossworld

-for Windows-

首發紀念版，內附卒業紀念手錶

限量5000套，值得珍藏





華義國際

休閒軟體．最佳品牌

TEL:5812672 FAX:5812699

在追求勝利的過程中，場景的細節會讓您歎為觀止:你可以看到因下雨而飛濺的河面水花，也可以看到因下雪而朦朧的山路。



殺無赦 3D 引擎下的超真實爆炸過程 ： 部隊的血跡張染污大地，而飛出去的斷肢將以拋物線的軌跡直到著地不動。



天氣不斷自動變化；地心引力將影響你上坡速度；下雪時你的足跡會印在雪地中而摩擦力將使你行動變緩。



你可以透過 bungie.net 玩最刺激的網路連線戰鬥，由 bungie 公司提供免費的 server 讓全球 PC、MAC 玩家同步對抗。



BUNGIE









L.E.D 強悍的電腦AI

即時戰略＋商業革命＝

商業爭霸

THE L.E.D. WARS

為人類的生命及公司的利益而戰！

- ●可無限制的創造作戰單位及生產建築、增加遊戲勝算
- ●超大作戰地圖，絕對超越現今同類型遊戲
- ●合乎人性的自動管理功能，所有生產單位，例如：電場、播種車、採收車等・・・都會自動工作及生產，免除你手忙腳亂的困擾！
- ●專爲及時戰略遊戲的好戰份子所設計的超強電腦AI
- ●大量獨特的作戰單位，包括：陸、海、空及兩棲各式新型武器
- ●16關單機任務及超過20關的連線任務
- ●完全支援多人連線：MODEM連線、一對一、IPX區域網路及INTERNET 8人連線功能
- ●地圖編輯功能，創造你自己的新戰場











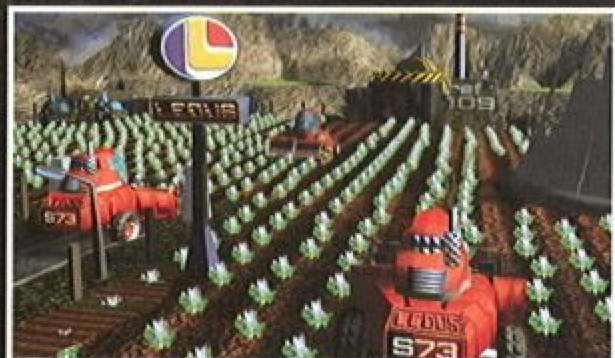


讓你措手不及的及時戰略遊戲

1月5日發行











養成遊戲的經典名作即將登場！

化腐朽為神奇，還是讓神奇變成腐朽？全憑您一念之間：



文靜的女生畢業後竟然變成 脫星？
笨笨的女生居然考上 一流大學？
單純的女生會變 黑社會大姐頭？
風騷的女生會甘心成為 賢妻良母？
口才差的後來變成 名主播？

最難搞定的女學生

比起一代來，卒業2代的5位女生更潑辣、更活潑、更難搞定。





最嚇人的課外活動

別以爲女生只會參加校慶、運動會、話劇比賽這類正當活動，女生們也會學大人抽菸、到色情場所當公主，到危險的海邊玩水…



最多重結局的故事

文靜的畢業後不一定靜，風騷的畢業後不見得騷，笨學生也可能會開竅，好學生也有可能加入黑社會…身爲老師的您，要懂得依個性因材施教，個別輔導喔。



最專業的中文配音

張信哲的音樂總監(陳宇寰先生)，親率5位專業配音人員賣命演出。






卒業II
Neo Generation
雙光碟首發紀
念版，現賺9800円，
內附日本原版『卒業2』
遊戲完整光碟，讓你體驗日
本女聲優原音演出，
限量5000套
移植SEGA SATURN全新版本

CRAZY CLIMBER HYPER

蜘蛛超人

讓您無法想像的六大世界

岩石山、海底神殿、大笨鐘、
艾菲爾鐵塔、傑克魔豆、未來世界

一套適合爸爸，媽媽，哥哥，弟弟，姊姊，妹妹的親鬆遊戲
風靡一時的大型機台遊戲所移植而成，

聲光效果一流

急墜的大樓花瓶，巨大老鷹和凶猛金剛的攔截，

膽氈心驚，狀況不斷

完全考驗反應力，保證輕鬆上手，絕對不用花腦筋



▲鎮守岩石山的飛鳥



▲傑克魔豆的美麗場景



▲爬呀爬！勝利就在眼前



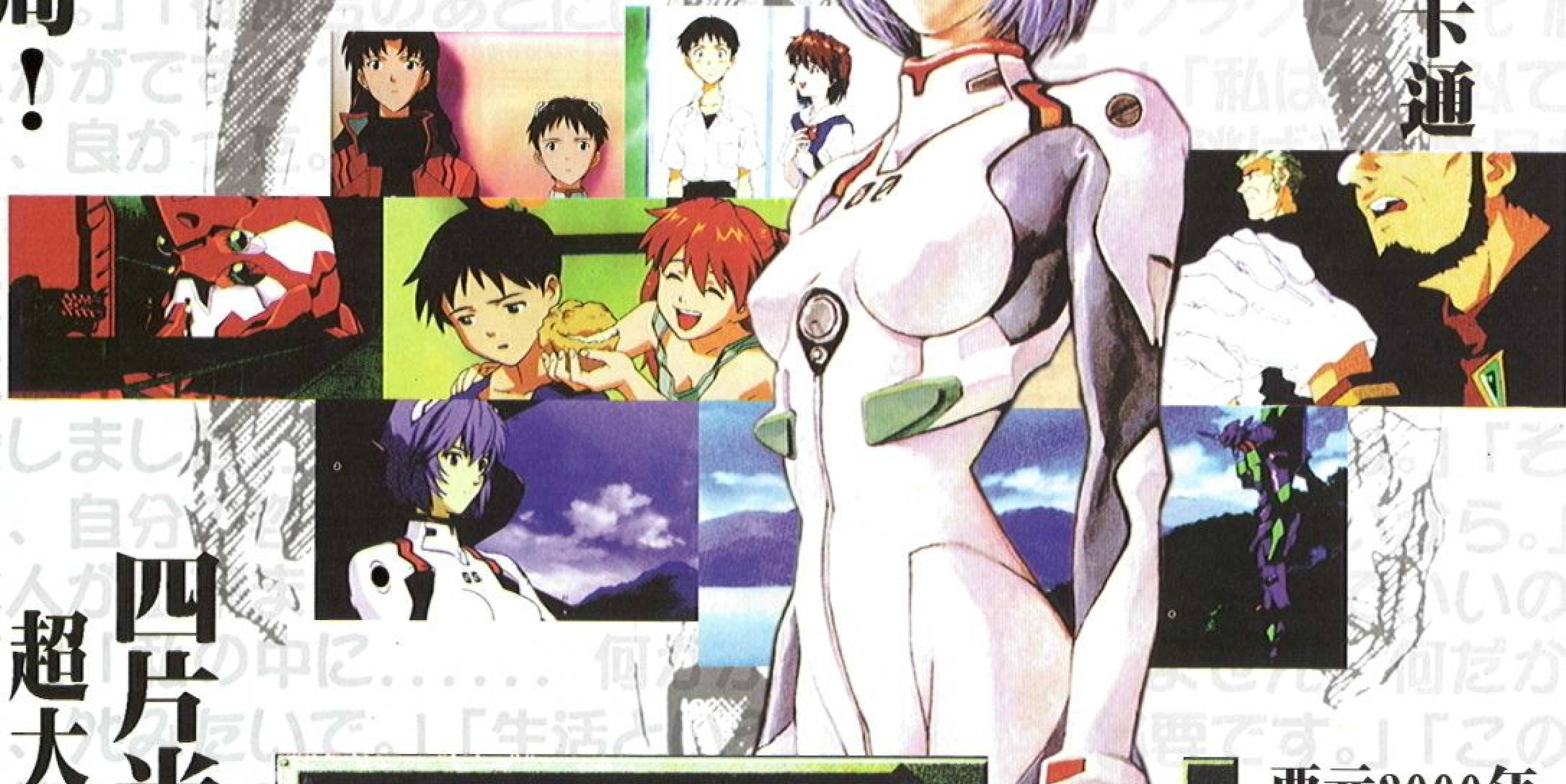
▲您爬過大笨鐘嗎？

中文
WIN 95
登場

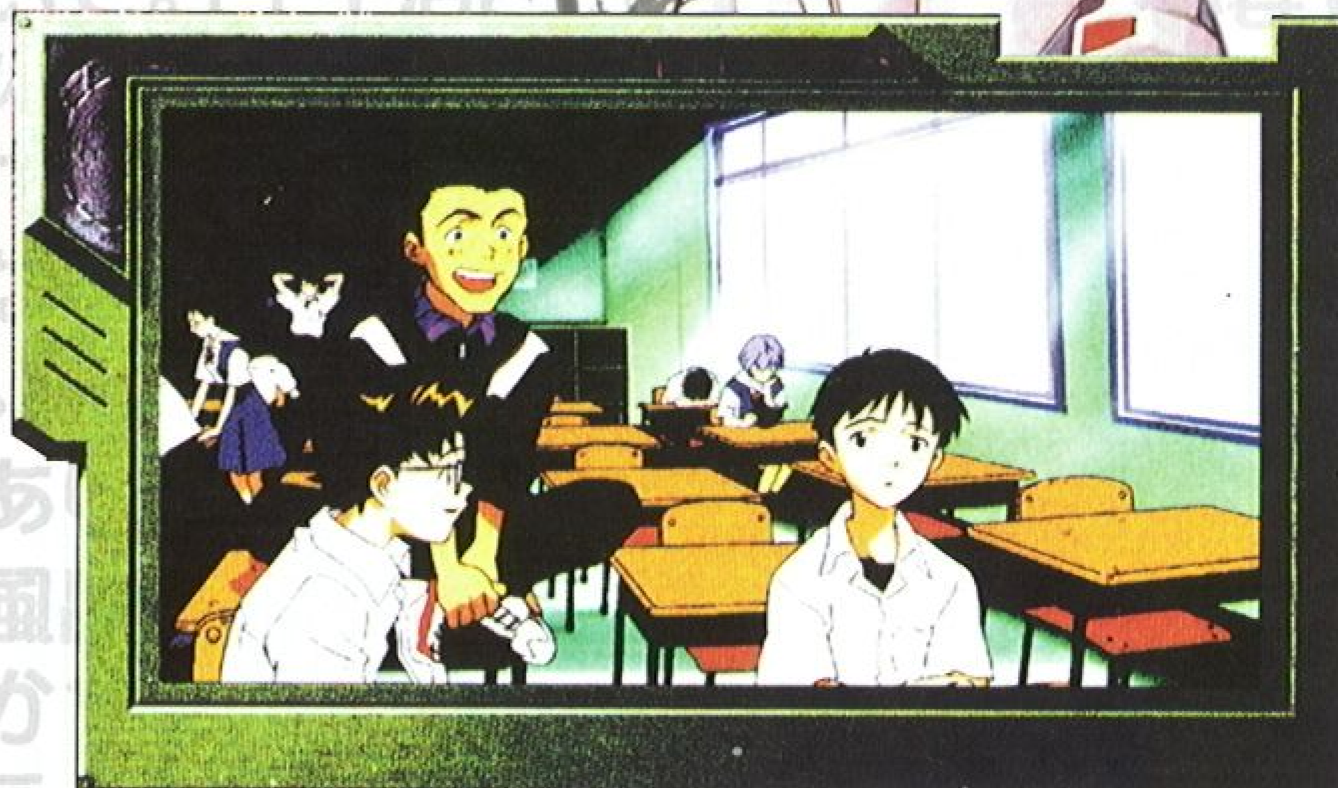
衆所矚目的
日本超人氣動畫卡通—

讓您身歷卡通其境，
創造屬於您的完美結局！

新世紀 EVANGELION 福音戰士



四片光碟
超大容量的動畫。



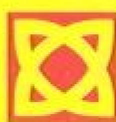
西元2000年

南極大陸發生了一次前所未有的大爆炸。
一半以上的人類都喪生於這個爆炸中，僥倖存活下來的人們決定重新復興人類的社會。
就在這時候卻受到「使徒」的攻擊。
唯一能夠對抗「使徒」的只有「汎用人形決戰兵器EVA」，而駕駛EVA的竟是一些14歲的少男少女們……。

GK 電子報 ON-LINE 歡迎上網試閱
華義遊戲網:http://www.wael.com.tw

INTERNATIONAL WAEI
華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581-2672
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350



研究開發
佳能企業股份有限公司

寫一封有個性的情書

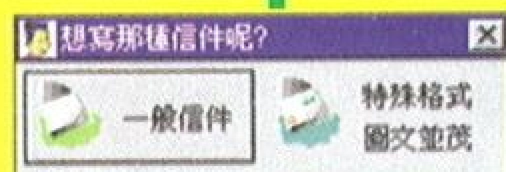
內附30大交友網站網址
讓你徹底發揮情書功能？

特惠價 $299

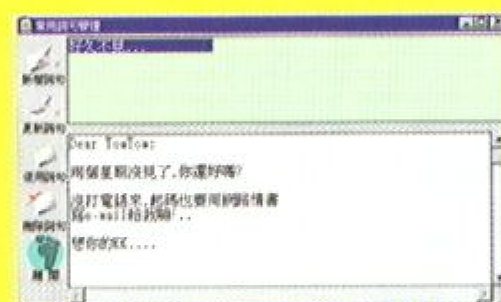




● 360張精美插圖圖庫，製作圖形界面輕鬆方便。



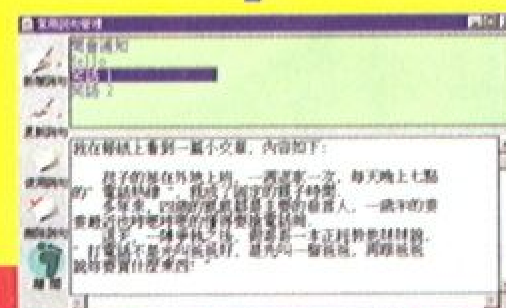
●可同時控管5個信箱地址。



●全中文化介面的伊妹兒軟體，最具親和力。



●具BB Call功能，有信件就發聲音Call你。



● 30個圖文並茂的情書範本，方便您修改套用。

網路情書

只要299，讓他愛久久

總代理



華義國際
休閒軟體・最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351
華義遊戲網：http://www.waei.com.tw

新年行大運，祝您幸運中獎30000元

支援win95和dos兩版本，遊戲內附有紅包袋．

非常豐富！非常新奇！非常特別！



全國首創將大富翁遊戲以及角色扮演混合成功的遊戲．



可以挑選自己喜歡的角色．進行1~6玩的對戰遊戲．



有多種類的害人道具卡片和寶物還有數百種武器防具或寶物應有盡有．



參賽者可以決鬥或比武誰才能成為世界中最強的人呢？



可以化身魔王向對手進行可怕的復仇計劃．





可到百貨公司購物住宿或洗三溫暖．



新型的法院判決方法．獨樹一格．



逗趣可愛又新奇的戰鬥方式令您玩了愛不釋手．



精製四十餘首動聽的音樂．真人語音音效錄製．更增添遊戲的可玩性與價值．



銀行股市賭場領地公司．教會魔王城…等地點內容之多絕對超過您的想像．

大富翁 城市英雄

開發製作

Dream Come True
1998
DREAM COME TRUE

美夢成真資訊有限公司
台北市安西街40號3樓
TEL:(02)557-5445



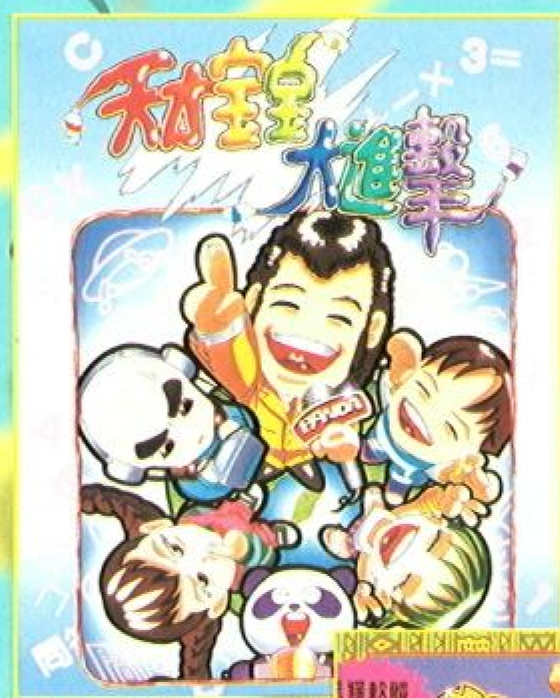
總代理

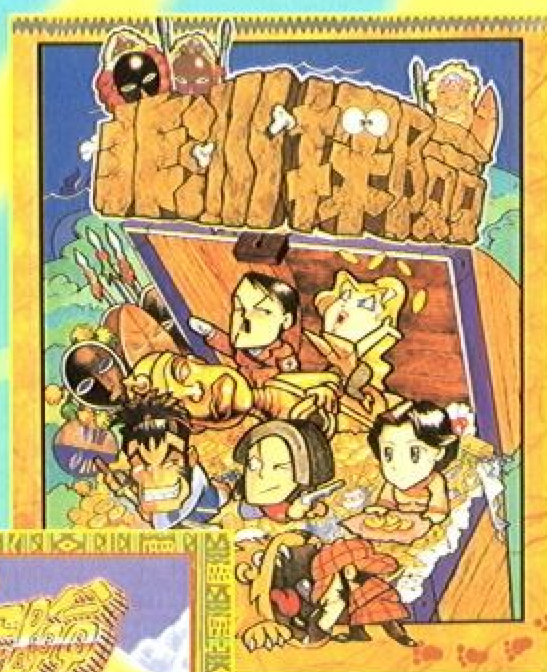
華義國際股份有限公司
北區：台北市吉林路114巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351

4+1 智能考驗發燒包

熊貓益智遊戲精典1

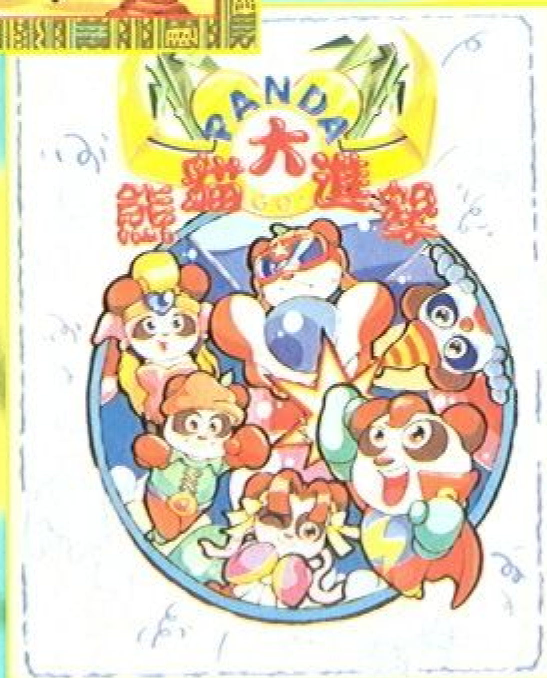
超值











天才寶寶大進擊

小孩玩了勝讀十年書，大人玩了回復赤子心...

- ◆6000道題目廣泛有趣，內容包羅萬象：地理、歷史、藝術、數學、天文、科學、電影、漫畫、卡通、常識...等。
- ◆可以一人或兩人合作遊戲，也可以2人對抗搶答。
- ◆題目難度分為易(12歲以下)、中(12-18歲)、難(18歲以上)三級。

非洲探險

智育冒險新結合，數十種爆笑級畫面與音效．

- ◆開創益智遊戲新風貌，驚人動魄的尋寶之路，喚醒你狂野的原始本性。
- ◆步步生機，步步危機：單人遊玩不寂寞，多人同遊樂趣加倍。
- ◆各種非洲巫術提供您驅策，數十種爆笑級畫面與音效。

非洲探險II

榮獲9 6年最佳國產益智遊戲獎

- ◆第一套支援MODEM連線的大富翁遊戲，可以當非洲大富翁，也可當探險的奪寶者：提供五種岔路探險選擇：八種職業選擇及轉職，並可升級。
- ◆十個知名角色可供選擇，最多可以六人同樂。
- ◆777、賽駝鳥..等賭場遊戲：各種事件及機會命運，有機會讓您一夜成名。

熊貓大進擊

推翻倉庫x ，打倒轟炸x 人，
推出創意，推出歡樂．

- ◆可以四人同時對戰，你推我擠一爭高下：新奇的智育動作大結合，挑戰你的智慧與勇氣：七大關八大魔頭及數十種胡攪蠻纏的敵人等著你。
- ◆多種玩法不同樂趣，故事、對戰、分組驚險刺激：瘋狂的超未來動物園場景與稀奇古怪的寶物等待你探訪。

赤壁之戰

三國演義中的角色扮演遊戲，
別具一番創新風味．

- ◆可分別扮演狡詐多謀的曹操，仁慈待人的劉備，或衝動易怒的孫堅。
- ◆戰鬥中可分為一般攻擊，武將單挑、用計、佈陣，更有軍師會提供建議。
- ◆您耳熟能詳的三國名將關羽、張飛、趙雲、諸葛亮..出場人物多達二百餘個。
- ◆耐人尋味的對話，忠於史實的劇情，如同置身三國時代。



GK電子報 ON-LINE 歡迎上網試閱
華義遊戲網:http://www.wael.com.tw



華義國際總代理

北區:北市吉林路144 巷11號 TEL:(02)581-2672 FAX:(02)581-2699
中區:台中縣烏日鄉烏日村大同路65 號 TEL:(04)338-0287 FAX:(04)338-0285
南區:高雄市新莊仔 路604 巷3號 TEL:(07)348-7350 FAX:(07)348-7351

特賣

4+1 反應考驗功夫包

熊貓動作遊戲精典2

水滸傳之梁山英雄

好漢相交，全憑意氣，濟弱扶傾，英雄所為．

- ◆320*200，640*480 高低解析度自由調整；可三人同時進行遊戲。
- ◆令人驚異的畫面構成，寫實精緻；完整過場訊息交待。
- ◆加入升級效果，讓必殺技更具威力；橫向捲軸效果多，可左右來回場景中。
- ◆精彩豪放的水墨畫風，令人耳目一新；出場人物衆多，各式絕招讓您應接不暇。

格鬥悍將

國產遊戲中最悍的格鬥極品，激爆你的每一寸神經．

- ◆創新的補血系統、更高巧的武術訓練；不一樣的聚氣方式，更添樂趣。
- ◆四種攻擊定義，有輕重不同的招式及必殺技；每個角色的必殺技多達六種以上。
- ◆提供單人作戰、雙人對打及多人對抗三種玩法；可中途加入挑戰。
- ◆氣功抵消技、被摔抵消技，帶您進入更高層的格鬥境界。

武將爭霸II

超級動作遊戲，歷史格鬥經典，帶您進入快打殿堂．

- ◆魏蜀吳16位猛將全新造型蓄勢待發；16處寫實華麗的場景任您選擇。
- ◆3種特殊加分關，讓您鍛練武藝；可施展連續技，遠距離及近距離攻擊。
- ◆每位武將各有五種以上獨門絕招，以及特殊的聚氣秘技。
- ◆獨特的劇情模式，運用策略，率領士兵完成統一大業。

西遊記

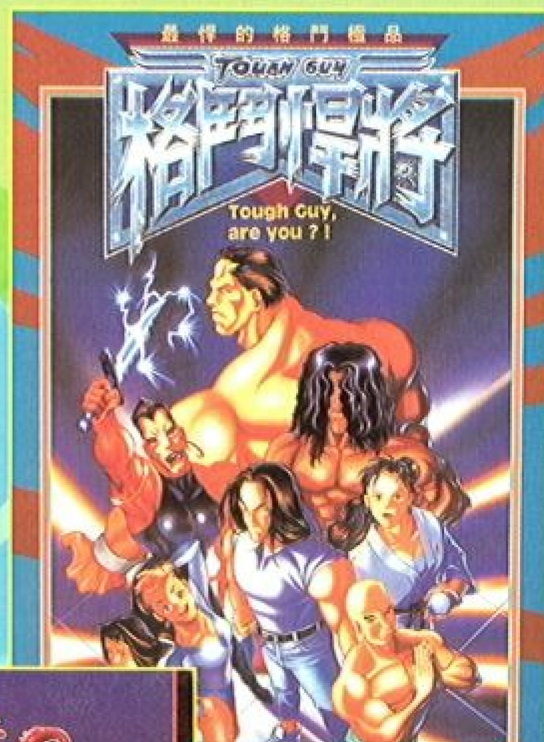
中國著名神怪小說再現，橫捲軸動作遊戲精典．

- ◆可兩人同時進行遊戲，可中途加入對戰；獨特VS模式，痛快淋漓。
- ◆西遊記中您所熟悉的角色、牛魔王、紅孩兒、蜘蛛精..一一登場。
- ◆兩人可搭配施展合力必殺技；數十種出場人物，角色豐富，動作精彩。
- ◆西遊記中著名場景，火焰山、盤絲嶺..等，華麗再現。

格鬥搖桿

人體工學設計，最適合快打遊戲；
有2或4功能鍵可選擇，另提供強力攻擊功能。











智能考驗發燒包 原價:2500元
反應考驗功夫包 原價:3200元

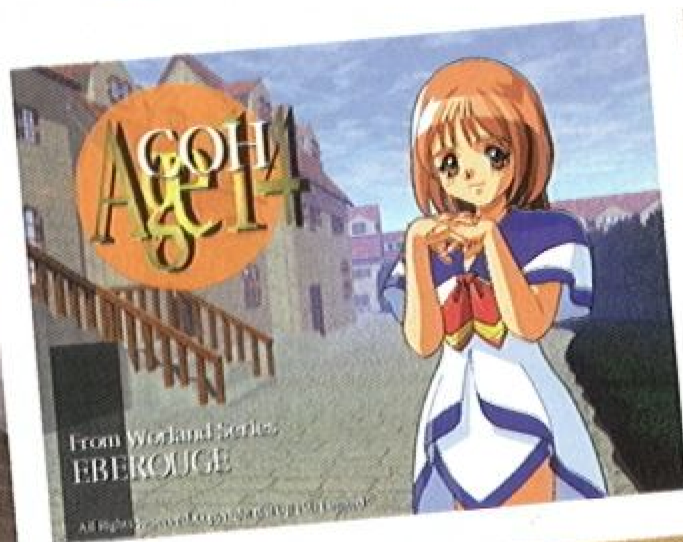
驚嚇特惠價 990元

超越美少女夢工廠的養成遊戲

感謝玩家支持
銷售突破
30,000套
加贈戀愛物語
滑鼠墊一個



戀愛物語












感謝玩家的肯定

想談戀愛先玩戀愛物語

遊戲特色

- ■第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法爲中心。
- ■第二階段：描述主角青春期的種種際遇爲中心。
- ■隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- ■學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- ■人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- ■由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- ■角色衆多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- ■計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。

↑電腦遊戲世界雜誌排名第一名

1	戀愛物語
上回	
NEW	
進榜次數	分數
1	93.26



日本遊戲排行榜

名次	遊戲名稱	發行廠商
1	戀愛物語	華義國際
2	三國志V	第三波
3	神奇傳說	TGL

↑ GK 遊戲王國雜誌排行榜第一名

非常黑馬 **戀愛物語**

叫你買一套回來玩你偏不要，說什麼美少女戀愛遊戲多如過江之鯽，不過如此而已，你看！由漫畫大師『北爪宏幸』出馬，果然不同凡響，由上期表現平平到本期人氣沸騰，穩穩坐定這『非常黑馬』的榮譽寶座…。不過遊戲中的人物的確生動可愛，精美的畫風打動不少少男少女的心，當心可別玩得太累喔！不過筆者現在要去見我那可愛的蘿依秀囉，咱們下次見了。



↑ 軟世雜誌譽為「非常黑馬」

INTERNATIONAL WAEI
華義國際
休閒軟體·最佳品牌

北區：台北市吉林路144巷11號 TEL：(02) 581-2672 FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路65號 TEL：(04) 338-0287 FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路604巷3號 TEL：(07) 348-7350 FAX：(07) 348-7351
特別推薦：http://www.waei.com.tw

百人決戰！！

紅旗麾動
勝負一瞬間
天命我與
要敵軍片甲不留







■新型態即時戰略遊戲
■640X480X65536色
■戰鬥場面以3D視野呈現
■武將必殺技使用可能

三國群英傳

終級動員令2

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

遊戲類型／即時戰略	國外發行／未定	硬體需求 ●PENTIUM ●記憶體：未定
發行版本／光碟	國內發行／未定	●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95	發行時間／未定	●模式：未定 ●MOUSE

NOD捲土重來

眾所矚目的終極動員令2（Command & Conquer 2:Tiberian Sun，簡稱終2），在本文截稿時已到達製前階段。據初步了解，第二代終極動員令是以NOD捲土重來，但沒有人知道Kane身在何方來揭開遊戲序幕，但稍後Kane是以電子人的身份出現在遊戲中。GDI在完成第一代的任務後被聯合國安理會解散，世界同享幾年的和平。但Kane使用Tiberium讓NOD重振後，再度妄想征服世界。Kane透過聯合國安理會的高級官員，阻止GDI重新成軍，並令NOD的政治盟友滲透世界各國政府。這項奸計後來被Sheppard將軍揭發，同時利用從一個秘密組織所收取到的資金，重新建立GDI。新GDI撤退到唯一沒被NOD佔領的Antartica。各國呼籲殲滅NOD，而NOD也不甘示弱，先發制人，一場大戰於是展開。

在終2中提供一張全球地圖，讓玩家在世界各角落移動部隊，和提供補給品。當你將鏡頭ZOOM IN時，可進行個別的戰鬥。最讓人注目的是遊戲中加入了新主角－Tiberian人（但Westwood尚未証實此點，目前仍是網站上流行的說法）。終2的遊戲類型仍延續第一代與紅色警戒的風格，但它使用新的遊戲引擎，且遊戲地圖的面積比第一代大了四倍，比紅色警戒大了兩倍。至於螢幕解析度爲800*600，而不是紅色警戒的640×480。另外，遊戲有夜間任務的設計，也加能讓玩家進行海戰的潛水艇，據說海底下也有tibe礦坑…。



遊戲的地圖將更為廣大。



◀終級動員令2的主選單。



▲Westwood公開的新武器。

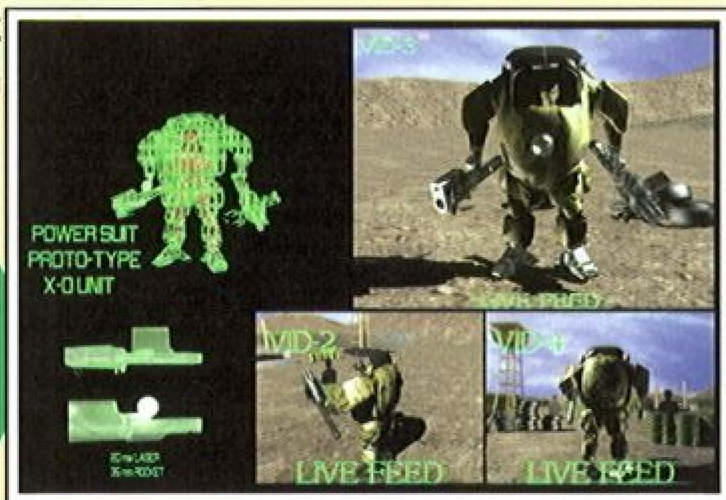


◀火力強大的戰車。

單位與建築物

至於主選單列則與第一代相同（維持單位與建築物），但增加選項列，它在單位或建築物形成前是處於空白狀態，其作用是顯示戰鬥單位的功能，例如在步兵建立時，選項列便顯示槍枝（gun）與手榴彈（grenade），可讓步兵使用所選擇的武器。GDI擁有一種稱作EMP砲搭的高科技建築物，它開火的頻率相當慢（約二十秒一次），射程有九格遠。它能發射一種綠色球形的武器，能瞬間讓周圍三格內的機械化目標暫停動作約十秒，讓它不能開火、不能移動、不能偵測等。另外NOD與GDI都擁有一種稱作SDI防衛系統的建築物，它的防護力到達七十格，其作用是讓防護範圍內的核子武器無用武之地，因爲SDI會將它擊落。至於安全預警方面，玩家在遊戲中擁有一種全天候雷達中心，它將警告你有敵人要攻佔基地，但假如玩家的能力消失時，該雷達將會失效。

說到終極動員令2中最常使用到的攻擊手（minigunner）與第一代及紅色警戒類似，至於指揮官（commando）則是身穿黑色制服的戰鬥單位，據說他的攻擊能力在第二代中已提升兩倍。



終級動員令2部份的兵種。

立體圖像技術

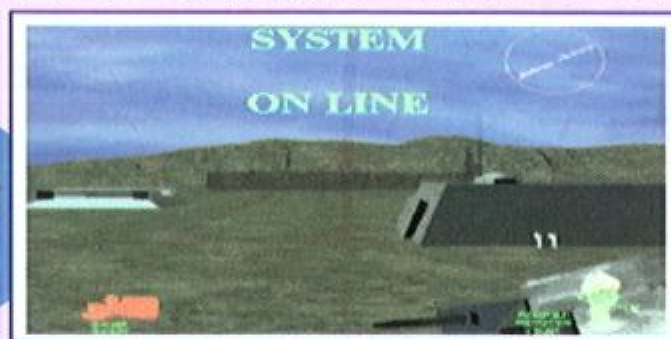


▼射程5000公尺，準備開火。



▲遊戲中的新飛行攻擊單位

Westwood在本遊戲使用該公司自行研發的圖形呈像技術：立體圖像技術（voxel technology），這項技術已被該公司用在新遊戲銀翼殺手（Blade Runner）上，其特色是增加圖素的長度、寬度、與深度，使圖素更具3D感，因此，整個地形景觀的呈像將比第一代的終極動員令更生動。而這項立體呈像技術也讓該公司放棄效率較低的Microsoft Direct3D。另外，據遊戲界的消息人士說，終極動員令2將支援各系列的3D影像晶片，例如3DFX與Rendition。

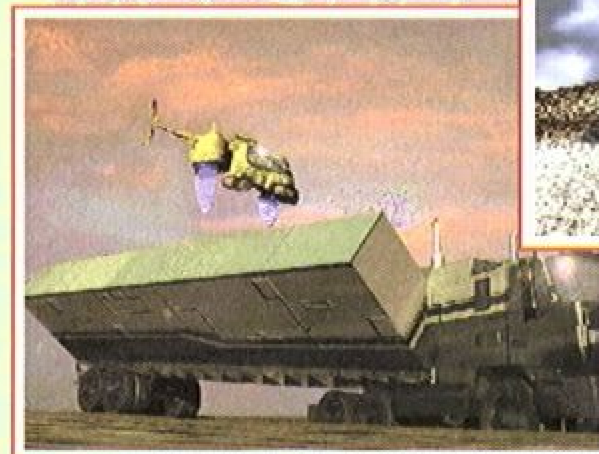


遊戲的部份片頭畫面。

八卦總動員

由於Westwood對第二代遊戲的口風甚緊，但全球對終極動員令痴迷的玩家實在是多不勝數，因此，在網站上便謠言滿天飛，冠上「據說」的文章也講的信誓旦旦。例如，有關第二代的系統需求方面，有Pentium200 MMX、32MB RAM；也有Pentium133、16MB RAM的說法；此外，也有國外網站八卦消息說，終2除了擴大和第一代類似的遊戲介面外，將加入更多的影片；也有人說終極動員令2中會設計一些「遊戲中的影片」，例如當一個單位被摧毀時，玩家可以看遊戲以動畫來表現它的毀滅過程；也有「消息靈通」的網友說，遊戲中某些任務一開始是在晴空萬里下展開，但卻在暴風雨下結束；也有人表示Westwood在設計天候條件方面考慮加入了下雪、起霧、多雲、而山火爆發與地震等惡劣的自然變化也少不了。最後，Westwood曾在受訪中向PC Gamer雜誌表示，終2將加入基因變種（genetic mutation）與軌道太空站（orbiting space station，透過運輸工具，能將太空站上的部隊運至地表），將讓遊戲呈現一種新風貌，或許，這是最讓玩家覺得耳目一新的地方。

開場動畫





部份畫面



STARCRAFT 星海爭霸

遊戲類型／即時戰略	國外發行／BLIZZARD	硬體需求
發行版本／光碟版	國內發行／松崗	●PENTIUM ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●M
使用平台／WIN95	發行時間／12月	

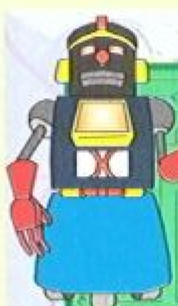
本年度 BLIZZARD 傲視全球之作





無論從任何一個角度來看，《魔獸爭霸2》(Warcraft 2) 都是一款成功的即時戰略遊戲。從一代出現之後，它的世界觀、遊戲進行方式、以及遊戲的娛樂性，都讓玩家深深的為它著迷。直到現在，網路上還有許多的玩家每天在奮戰著，遊戲所提供的編輯功能更是讓數以萬計的玩家自創地圖到處流傳，使得本遊戲的影響力更是無法計算。

在推出《魔獸爭霸2》後，Blizzard公司立刻公佈了《星海爭霸》(Starcraft) 這款遊戲，雖然在公佈的初期曾經讓人認為不過是沿用《魔獸爭霸》的引擎，但是在Blizzard將整個遊戲全盤更新之後，遊戲顯現出完全不同的風貌。除了將遊戲的背景搬上外太空，整個遊戲的結構以及架構都做了相當程度的改變，因此在進行遊戲時，玩家絕對不會再認為這只是《魔獸爭霸2》的外太空版，而是一個全新的即時戰略遊戲。



更多變的作戰方式！



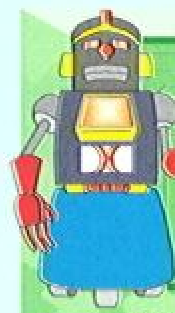
在遊戲中的這三個種族，都採用不同的結構。因此在建設以及發展部隊上，並不能採用相同的方式或是公式，使得遊戲的變化相對的增加。在遊戲中，三十個不同的任務將讓你進入這三個種族的交戰裡，選擇其中之一作為你的目標，或是嘗試著從三個種族的立場來進行這款遊戲，都是很有趣的事。遊戲中即時光影的處理，使得整個畫面更具迫力，戰場經營也更加豐富多變。



ZERG種族的生產單位，半生化的戰鬥機器

一場撼動星海的衝突即將爆發…





三支各具特長的種族

遊戲的故事是發生在遙遠的未來，一群被放逐的人類在宇宙的邊緣爲了自己的生存而戰鬥。在那個地方，有著名爲Protoss以及Zerg的兩個種族正在戰鬥著，而捲入這場戰爭的人類也不得不爲了自己的生存而戰。爲了要生存，必需要運用所獲得的各種資源，來建設各種設施，並且擴展部隊來發動戰爭。由於遊戲中有三個不同的種族，因此玩家可以選擇要扮演那一方，每一方都有不同的特性與戰鬥的方式，因此選擇不同的種族將可以享受到不同的遊戲樂趣。

Terran是由一群被放逐的人類所組成的，憑著人類的聰明才智，他們有著全宇宙最聰明的思考能力，因此利用他們的才智所取得的各種科技、技術，就成爲他們最大的武器。大量的間諜活動以及暗殺行動對他們來說是家常便飯，任務若是失敗了就再派出新的部隊，因此這樣的行動也對其他的國家造成很大的威脅。

在Terran的附近住著Protoss族。這是一個相當古老的民族，有著充足的文明以及各式各樣的知識。Protoss不斷的發展所謂的心靈力量，使得他們成爲擁有高超心靈能力的一族。由於文明相當的發達，因此他們對於宗教也有相當程度的信仰，他們的軍隊就是一支支有著強大信仰的部隊。利用他們所擁有的心靈力量，可以造出各種的裝備、武器，來協助他們進行戰鬥。

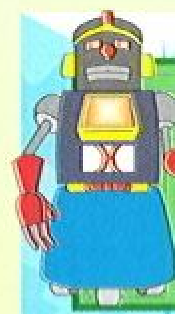


TERRAN種族的建築，充滿了機械文明的氣息



小規模地域衝突戰，注意地面的光影變化

除了Terran與Protoss的戰爭，神秘的Zerg也加入了這一場戰爭。就Zerg來說，他們類似於昆蟲般的生活方式也對其他的兩個種族帶來極大的威脅。所有Zerg的部隊、建築，都像是個生物般的神秘，沒有人知道這是怎麼一回事。



匯集全球菁英一較高下！

《魔獸爭霸2》就是走紅於網路對戰上，和人對戰自然比起以電腦爲對手要有趣，因爲電腦的思考畢盡是有固定的模式，而人確有多變的思想。當然，本遊戲絕對不會少了連線對戰的功能。無論是使用電纜線直接連接、利用數據機雙人對戰、使用區域網路進行最多八人的大混戰、或是利用Battle.Net來一場網際網路上的國際間對戰，本遊戲都可以稱職的達到這個目的。在Battle.Net上，來自世界各地的玩家將可以利用Blizzard所提供的Server，來找尋其他的對手。在Battle.Net上還會提供排行表的設計，讓各位瞭解自己在世界上的排名。

隨著遊戲的推出，本軟體也將內含地圖編輯的功能，讓各位喜歡表現自己的玩家也來設計自己所想要玩的地圖，並且可以將這些地圖提供給其他的玩家一起來享受。這個從《魔獸爭霸2》就提供的功能，可以說是再一次的延長了遊戲的壽命，使玩家也有參與遊戲的感覺。如果你喜歡《魔獸爭霸2》，就不能錯過這個具有許多變化的新作。



不是你死，就是我亡！



TERRAN的武裝探測部隊



這就是ZERG的尊容，像不像異形啊～



WARCRAFT ADVENTURES

LORD OF THE CLANS

魔獸 絕地大反攻

遊戲類型／冒險　　發行時間／12月
發行版本／光碟　　國外發行／BLizzard
使用平台／未定　　國內發行／未定

硬體需求
●機種：未定 ●記憶體：未定
●音效：SOUND BLASTER
●模式：未定 ●MOUSE

魔獸再現江湖

冒險遊戲一路走來無疑地飽嘗興衰。在冒險遊戲受玩家推祟時期內，設計公司無不將遊戲的重心擺在故事與能否進行互動，而全程影像畫面與3D重現場景，亦是不可或缺的噱頭。像Day of the Tentacle及猴島的秘密這種類型的遊戲，便是融合炫麗色彩、互動式卡通化視覺，來勢之洶，似有意成登上冒險遊戲經典之作。然而，冒險遊戲近來卻陷入墨守成規的困境，因爲後起之作過於重視互動式影片，卻又顯得華麗有餘，互動不足，使得商品架上「學得四不像」的迷霧之島類型的冒險遊戲，多如過江之鯽。當然，其中會偶有佳作出現，只是沒有一套遊戲能坐享經典的地位，或者，能讓我們在遊戲的世界中繞樑三日不絕。

推出魔獸爭霸2（Warcraft 2）、暗黑破壞神、以及將上市的星海爭霸的Blizzard，已在遊戲市場上享有如雷灌耳的聲響。該公司預定在明年初推出魔獸之絕地大反攻（Warcraft Adventures:Lord of the Clans，暫譯，簡稱魔獸），即有意把冒險遊戲推向另一個巔峰。



↑Orc族人共商大計



←強壯的魔獸勇士

魔獸覺醒了



主角Thrall

魔獸是根據魔獸爭霸2衍生而來，遊戲的故事是以主角Thrall（英文爲奴隸之意）爲主軸，他是由一位人類士兵撫養成人的魔獸（orc）。然而，命運之神卻沒有眷顧Thrall，這位人類「父親」是以對待奴隸的方式，來養育年幼的Thrall，教導他必須屈從人類全體。有一天，Thrall終於覺醒而起身反抗人類，而他的勇氣與天性也因囚困的生活，而被激發出來。魔獸的故事是以Thrall被監禁不久後開始，時間剛好是他將被砍斷惡獸之手的前幾天。但故事的重心是延續魔獸爭霸2的資料片：暗黑之門（Beyond the Dark Portal）。數隻魔獸被困在人類的領域Azeroth，天眞無邪但充滿勇氣的Tharll必須重新團結分崩離析的族人，使魔獸能重新控制自己領土。



Thrall必須解放自己和族人的奴隸身份

迪士尼式繪圖

魔獸的設計師以手繪2D畫面背景和卡通式的畫面剪輯為主，維持非常傳統的冒險遊戲風格；至於整個遊戲的美工繪圖，Blizzard特地委交原負責母公司Davidson Associates教育類型光碟片的俄國美工人員全權負責。由於魔獸的動畫使用超過四萬張畫面（frames），它的品質看起來宛如是一部迪士尼卡通。

玩家是以傳統的第三人稱視角進行本遊戲，遊戲的方法和玩國王密使(King`s Quest）和LucasArts的系列冒險遊戲差不多，是一個以故事發展為導向的典型遊戲，玩家只要使用滑鼠便可進入魔獸的世界。透過滑鼠，玩家指引Thrall在Azeroth七大區域內六十個不同的地點中冒險。沿著故事的發展，Thrall將遇到七十種各形各樣的不同角色，從魔獸到人類，由矮子到搗蛋鬼，都會一一出現在遊戲中。

值得一提的是，為求遊戲益加生動，Blizzard特定聘請以「Shawshank Redemption」、「Highlander」等配音作品聞名的Clancy Brown為Thrall配音，另外，來自Transformer電視影集列系、專為Optiums Prime配音的Peter Cullen，以及為迪士尼卡通鐘樓怪人（Hunchback of Notre Dame）配音的Tony Jay，都會在遊戲中助一臂之力。Blizzard肯定地表示，根據「說故事」的原則，將會擴大魔獸內各角色的互動。至於遊戲的對話系統與大部份冒險遊戲慣用的樹狀會話結構相似；玩家只要將滑鼠指向欲進行互動的角色，便可啓動對話，而且螢幕上會出現一連串的問題或答案。



遊戲的繪圖彷若是一部迪士尼卡通



Thrall在叢林內冒險

輕鬆進入魔獸世界

一個設計優良的介面，能讓玩家輕易地沈溺在冒險遊戲的世界中，而魔獸簡單化的圖示介面，絕不會讓玩家在歷險中遭到挫折。魔獸的清單列出現在螢幕的左下角，玩家可輕易地在清單內置換物件；另外，由滑鼠驅動的介面，其操作方式與LoucasArts的冒險遊戲－極速天龍（Full Throttle）相似。玩家選定一個物件後，會出現圖示視窗，其類型包括眼睛、嘴巴與手等三種形狀的圖示。要和另一個角色說話，使用嘴巴圖示；要拾起一件物品，使用手的圖示；若要檢查一個物件，則使用眼睛圖示。Blizzard早已向遊戲界証明它有能力在戰略遊戲上大放異彩，但它首度推出的冒險遊戲魔獸之絕地大反攻，能否一戰成名呢？相信以Blizzard的名氣，再加上它結合冒險遊戲典型要素：卡通風格的繪圖、容易使用的圖示介面、和以收集物品為基礎的解謎，必定能成為受玩家喜愛的經典之作。最後，玩家最關心的或許是這套遊戲何時能和大家見面？據了解，如果順利的話，在耶誕節的禮品架上，便能看到它，否則便必須等到明年二月以後了。



遊戲的部份冒險地點-叢林



啊！我生氣了



沼澤裡是否暗藏玄機呢？



THE CURSE OF MONKEY ISLAN
—猴島的詛咒—
猴島小英雄3

遊戲類型／冒險	國外發行／LUCAS ARTS	硬體需求 ●P-90 ●16MB RAM
發行版本／光碟版	國內發行／松崗	●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95	發行時間／12月	●SVGA ●K、M

輕鬆活潑的遊戲風格

這次，「猴島的詛咒－猴島小英雄3」所講的主題，是一個有關詛咒的故事。它不僅巧妙地與前作的部分內容銜接，另一方面又將最能代表故事之加勒比海風格的神秘巫術，以標題清清楚楚地點出。當然，在第三集中被詛咒的對象，也不再限於故事的二名男主角小蓋，以及鬼船長老查克，而是連小蓋的心上人伊蓮也一併牽扯進來。此時已成爲一位稱職海盜的小蓋，不僅要爲突然變成黃金雕像的伊蓮戴上一枚價值不斐的鑽石婚戒讓她恢復正常，並且還要把她從鬼船長手中奪回來，在大結局時順利地迎娶美人歸。





大壞蛋老查克的尊容

令人噴飯的趣味對白

《猴島的詛咒》中的幽默隨處可見，就拿說明文件最嚴肅的版權頁來說吧，一連串大寫的法律術語嚴格的規範消費者的權利義務，沒想到所有注意事項交代完後，還愼重其事的說：「在遊戲製作過程中，沒有任何一隻猴子受到傷害」這～太離譜了吧！看來以後和動物有關的遊戲都得加上這句。這個平面2D的冒險鉅作也不忘對目前最流行的3D加速卡冷嘲熱諷一番。在遊戲選單中竟然可以看到一項「啓動終極無敵超級3D硬體加速環境」，配有最新3Dfx晶片的筆者當然毫不考慮的勾選，結果冒出一句：「喔～抱歉，我們只是開個玩笑！」眞讓人哭笑不得。

雖然遊戲的製作者已經換手，以致整體的「感覺」大異於前一如畫風、對白的幽默感、以及操作介面等等一但諸多共同的角色與場景，



▲哇～好燙啊，腳丫子要燒焦了。



▼這是郝湯家族的酒吧，來一杯吧！

優美愉悅的遊戲配樂

值得一提的是遊戲的配樂風格，作曲者是「異星搜奇」的Michael Land（目前台灣唯一出售的美國遊戲原聲帶）。這次融入了加勒比海的歡愉風格，加上貫穿全遊戲，變奏不斷的猴島主題，就算玩家陷入謎題長考，也不會因配樂重複而覺得煩躁。至於遊戲的難度玩家們大可放心，兩種不同程度的冒險歷程，不但適合各種階層的玩家，也大大提高遊戲的耐玩度。



瞄準！發射啦！



▶美麗又性格的女主角－伊蓮

兩種人性化的難度設計

另外，冒險迷最關心的遊戲謎題部分，在第三集也有傑出的設計。整個故事被分作五個章節，其劇情推展進度則大致是快→慢→快→慢→稍慢（這裡所謂"慢"的定義，是因為有較多、較難的謎題而使進入下一章節的速度相對地變慢之故）。由此可見，「猴島的詛咒」已成功地扳回了在第二集時淪為虎頭蛇尾之譏的顏面。

《猴島的詛咒》－猴島小英雄III，將於十二月推出中、英文版。英文超強的人可以細細品味遊戲中的美式幽默；不擅英文的玩家，這次也有中文字幕、英文發音的中文版。為了鼓勵玩家使用正版軟體，更有同時擁有中、英文版的優惠方案，這可不是大補帖所能提供的。

在最近真正好玩又有收藏價值的冒險遊戲並不如想像中那麼多的情況下，「猴島的詛咒」真的是一套最值得求GAME若渴的冒險迷引頸期盼的遊戲，不管你是否曾經錯過猴島系列的前兩集，這一集，你真的不容錯過！

都將一再勾起老冒險迷的難忘回憶。還記得猴島中最富喜感而大受歡迎的史坦嗎？那個頭戴墨西哥寬大草帽，講話如連珠砲似的棺材店老闆，因為曾被小蓋釘入棺材中，所以又兼做起保險的生意來，他可是很專業的喔！還有曾住在沼澤一帶的巫毒女王這次也輒上了一腳，繼續為小蓋的前途指點迷津，只不過她也兼做房地產顧問，眞可說是企業多角化經營。

在遊戲中，也可以看見設計者對盧卡斯公司的冒險遊戲開的玩笑。如果玩家玩過「瘋狂時代」這款經典，一定會對裡面的紫章魚腳印象深刻。它的名言：「我覺得我可以征服世界！！」（I feel I can take on the world!!）在這裡又會冒出來。就連盧卡斯下一款有關靈界歷險的主人翁也在遊戲中參一腳，絕對會讓各位冒險遊戲的玩家會心一笑。如果大家不健忘，盧卡斯冒險遊戲的主角「應該」是不會死的。不過在這個遊戲嘛～嘿嘿！在這裡先賣個關子囉！



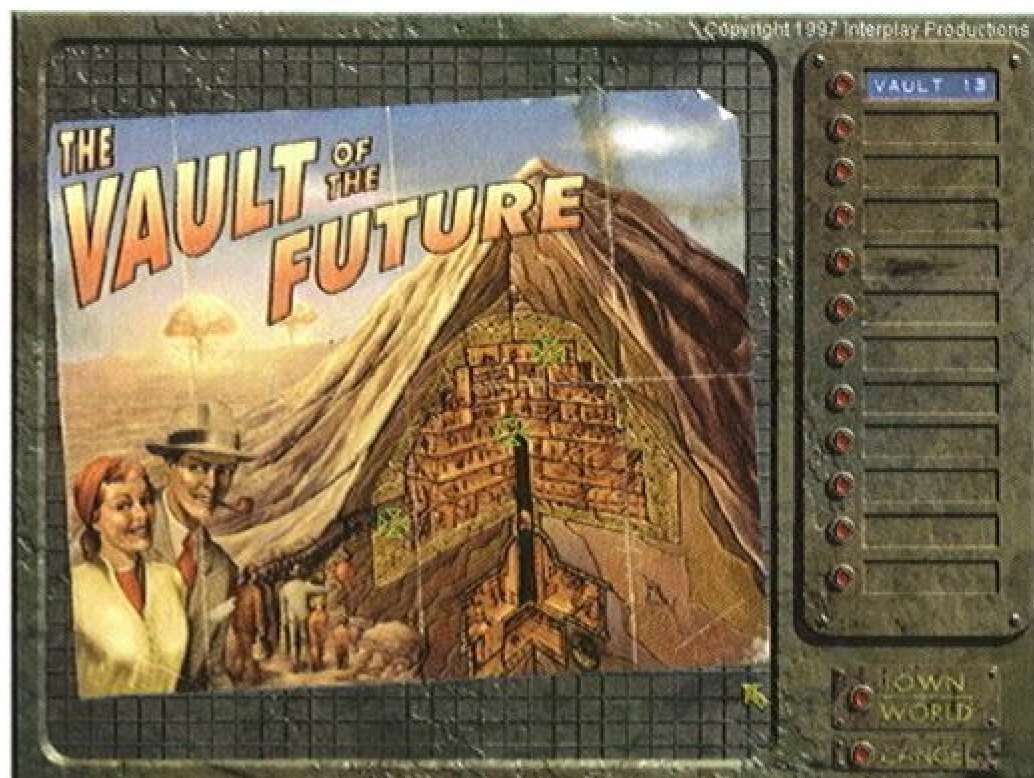
比比看誰才是神槍手。



▼唉！早就告訴你船要做保養，你看！壞了吧！



▲燈塔修好囉，小蓋！幹的好！



FALLOUT 異塵餘生

遊戲類型／角色扮演	發行時間／12月	硬體需求	●PENTIUM 90 ●16MB RAM
發行版本／光碟版	國外發行／INTERPLAY		●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95/DOS	國內發行／松崗		●SVGA ●MOUSE

經典遊戲『荒漠遊騎兵』的繼承者

在EA遲遲不推出其經典級RPG《荒野遊俠》（Wasteland）續作的情況下，Interplay自己找來了《荒野遊俠》的製作人，製作出一套今年度最具代表性的角色扮演遊戲－異塵餘生(Fallout)。那些身上流著渴望冒險血液的RPG老骨頭們，趕緊活動活動筋骨，翻出塵封已久的戰袍，一起加入異塵餘生的世界吧！

故事是敘述在發生全球性的核武戰爭之後，整個人類的文明幾乎毀於一旦。80年後，因爲避難所的淨水控制晶片損壞，因此必須選出一個人回到充滿輻射、幫派及變種生物的地面世界，去尋找備份的晶片，否則整個避難所將發生嚴重的水源短缺現象。



▲看我的火焰發射器！



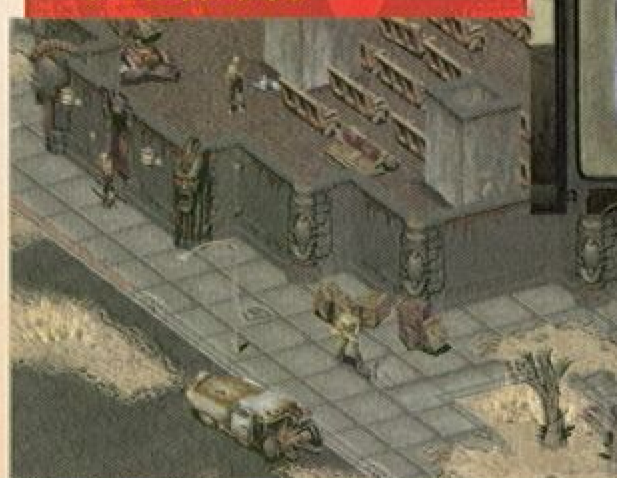
▼幽暗的地下礦坑。

獨特的『S.P.E.C.I.A.L』人物屬性系統



主角現身囉，帥勁！

遊戲一開始，您可以從預設的三位角色中選出一位來進行遊戲，也可以自行創造人物。每個人物擁有不同的屬性、技能及特徵。獨創的SPECIAL（7個屬性的字首）人物屬性系統，將每個人的屬性分成力量、感應、耐力、魅力、智商、敏捷及運氣，不但決定了人物的臨場表現，同時也影響了各種技能的起始等級。而在技能方面，共分爲6種戰鬥、2種醫療、4種小偷及2種雜項共18種技能，而玩者每增加3個等級，就可以選擇額外的能力，遊戲中一共提供了50種以上的額外能力可供選擇，不但可以增加玩者的能力，甚至還可以改變玩者的特徵。



▼荒蕪的街道，孤獨的你。



▲21世紀的「外出服」，買一件吧。

模擬完全眞實的世界

在《異塵餘生》的世界中，一切都相當眞實。例如在交談的時候，如果選擇了激怒對方的話，對方可能會隨時翻臉，拔槍相向；如果選擇不同的談話內容，對方的反應也會不一，甚至存在著一種不確定性，也就是說，即使同樣的對話發生在同一個人身上，他的反應也不一定完全相同，譬如說您想用謊話矇騙過關，那麼您的「演說」技能最好要高一點才有機會，有些人很好騙，有些人則比較機警，您根本無法預期談話所將造成的後果。如果人物的智商太低，甚至有些對話選項根本不會出現！另外，玩者有一項「名聲」的屬性，不同的行爲會導致名聲的上升或下降，而名聲的高低也會影響其他人對您的態度。這樣一個眞實的系統，不光只有對話，整個遊戲的世界都是這樣，就如同眞實世界一般。如果您大剌剌地登堂入室搜刮民脂民膏，可能會招來居民的反抗，甚至警察的圍捕。因此，在您下決定採取任何行動之前，請先考慮清楚。



◀未來的「菜園」，來份包心菜吧！

▶呃～希望這不是我家



◀自動掀開屋頂的設計，讓你不遺漏任何細節

累積經驗加強技能



▲這年頭什麼都有？



▼未來的「牧場」，裡面有雙頭牛喔！

戰鬥也是遊戲的重頭戲，《異塵餘生》摒棄以往純練功的戰鬥模式（事實上，玩者不一定要在戰鬥中才能累積經驗，完成某些任務也能得到可觀的經驗値），而採用了策略型的回合制戰鬥系統。依據玩者的屬性及能力，系統會計算出玩者在每一回合中的行動順序，及擁有的行動點數，而玩者在進行移動、使用物品及攻擊等動作時會花費不同的行動點數，甚至同一種武器也有不同的攻擊方式，各會花費不同的行動點數，造成不同種類的傷害。譬如瞄準射擊，此時會出現一幅目標的身體結構圖，玩者可以選擇任何一個特定部位射擊，不但可以造成額外的傷害，同時影響了目標在戰鬥中的表現（如果它中槍之後還未倒下的話）。當然，瞄準射擊的命中率還是跟屬性及技能有很大的關係，只要您不斷在遊戲中累積經驗，並加強相關的技能，您就越能得心應手。

高解析度的畫面，配上如同《暗黑破壞神》的2.5D視角，再加上數位語音及各種特殊音效，聲光效果的表現幾乎讓人無從挑剔。在淺嚐美味的糖衣之餘，玩者會慢慢發現，尋找控制晶片只不過是一個楔子罷了，整個遊戲還有許多的事件及地區需要您細心的探索，而您也可以在旅途中招集志同道合的伙伴們一起行動，在一片死寂的荒野中，您並不寂寞。《異塵餘生》不但可以讓您品味經典遊戲的內涵，同時讓您享受精彩的聲光效果，它絕對是一部您不能錯過的作品！



精細的遊戲場景



Turok:Dinosaur Hunter
恐龍大獵殺

遊戲類型／動作射擊
發行版本／光碟
使用平台／WIN95
國外發行／Acclaim
國內發行／未定
發行時間／12月

硬體需求
●PENTIUM ●記憶體：未定
●SOUND BLASTER
●SVGA ●操作：未定

來！大家來看恐龍大隊！

今年三月Acclaim推出Nintendo 64版的恐龍大獵殺（Turok: Dinosaur Hunter，暫譯，簡稱恐）後，在遊戲界捲起一陣旋風，被公認爲該類平台遊戲的佼佼者。據了解Acclaim即將把這套在Nintendo 64上才可以享受到的遊戲搬上PC，一嚮向隅的 PC遊戲迷。在＜恐＞中，玩家扮演被遴選來保護人類，對抗來自失落世界之惡的印地安戰士。玩家的敵人是Campaigner，他成立一群經過生物工程改良的恐龍大軍，利用牠們尋找上古法器「萬世治權」(chronoscepter)的各部份。Campaigner打算用這件法器作爲毀滅人類的武器；因此，玩家必須比大壞蛋先找到該法器的三個部份，以粉碎這件陰謀。

＜恐＞給人的感覺與一般的動作遊戲如毀滅戰士、雷神之鎚大大不同，因爲本遊戲沒有多如牛毛的線性關卡，卻以八個大型且向四方擴展的關卡爲主，讓玩家可以憑喜好挑戰。



▼分子加速器讓對手一命嗚呼。



▲遊戲的光影效果堪稱水準之作。

殺恐龍的酷武器

＜恐＞中的武器琳瑯滿目，包括低殺傷力的刀、弓箭、手槍與短槍；中射程的武器包括攻擊步槍、自動機槍、手榴彈投擲器；設計師亦在遊戲中加入大量殺傷性的「另類武器」，包括Quad火箭筒、分子加速器、與利用核爆光威力將對手瞬間幹掉的熔解砲（Fusion Cannon。＜恐＞的圖形引擎與GLQuake引擎有許多相似的特色，它爲遊戲帶來一些額外的效果，諸如陽光與擬眞的水紋。附帶一提的是，PC版的恐龍大獵殺是直接移植是Nintendo 64，因此同樣有該平台遊戲的缺點，例如缺乏音軌，也不支援多人共玩另外，玩家進行本遊戲須具備3D加速卡才能順暢進行。



▶另類武器—Railgun



▼Quad火箭筒

▶被熔解砲打中，你就玩完



Seven Kingdoms 七大王朝

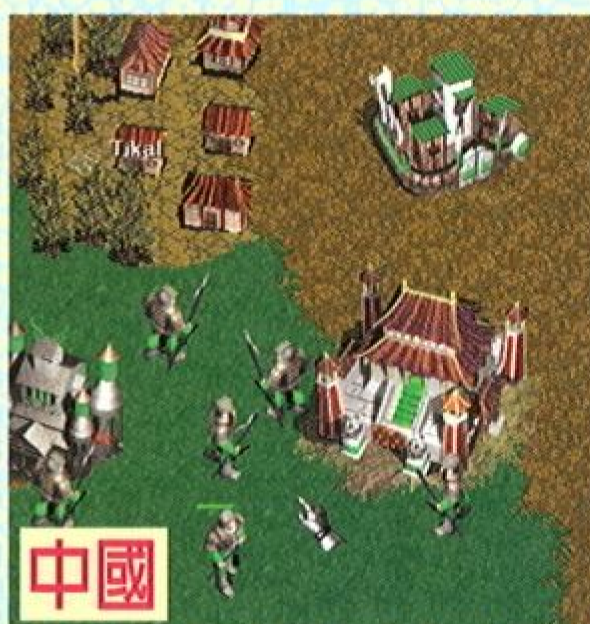
遊戲類型／策略	國內發行／憶弘	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／WIN 95	●Pentium級 ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●MOUSE
國外發行／Interactive Magic	發行時間／12月	



成王敗寇

七大王朝（Seven Kingdoms）是Interactive Magic推出的即時策略遊戲，也是一套以建立帝國為主的遊戲，內容涉及人類史上七大王朝之間外交、貿易與征服。所謂成者為王，敗者為寇，玩家在遊戲中可以控制七大文明中的任何一個，包括中國、波斯、日本、希臘、羅馬、維京、或馬雅。無論你選擇那一個文明，旗下每一位子民均有其技能與忠誠值。若玩家能善待子民，給予適當的賞賜，他們將更有能力、更忠誠、更有效率；反之，若你是一位殘暴不仁、窮兵黷武的暴君，則將會叛變四起。

雖然一開始玩家所控制的領土只是一小塊的村落，在經過一場武力與權術的競逐後，隨著國家逐漸成長，其它國度的人民將聞德而至，且不論你是以武力來征服，或以懷柔來勸誘，這些外國人將會帶著本身的特殊才能投靠你。玩家在遊戲中必須和多至六位的對手或其他玩家一同逐鹿天下。在面臨戰爭的威脅下，玩家可能須放下身段，請求其中一個王國共同抗敵，因此遊戲中特地設計十多個外交選項，選擇友好與締盟的選項可挽救你的國家免於戰爭的威脅。然而，儘管七大帝國的領導人正努力營造和平，古代野獸Fryhtans仍會出來攪局，只要戰勝牠們便有大把的黃金入庫。

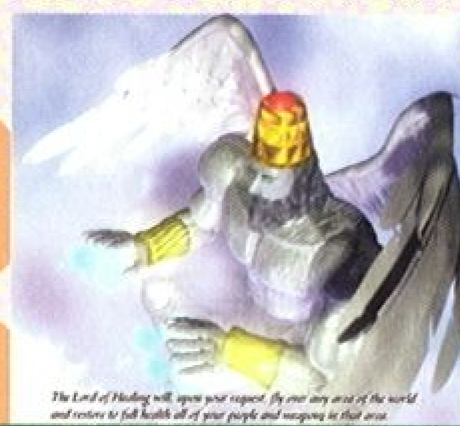

中國


波斯



科技與神力

士兵是基本戰鬥單位，需在村莊或城堡內進行戰技訓練，而玩家必須從當中擇優擔任將領。除了可以獨自向對手宣戰或進行武力的合縱連橫外，玩家也可透過區域或網際網路，派間諜滲透敵方，或命令你的間諜執行反間計，和同好來一場諜對諜。至於貿易方面，玩家取得礦砂與製造商品後，必須建造市場，並創立貿易管道，以換取黃金進入你的金庫內。另外，當你建造碼頭及戰艦後，你便可以進行海戰；值得一提的是，玩家也可以致力求取神器，尋求至尊無上的法力。


▶Lordoh可以恢復士兵的健康與武器


▼七大王朝的人民



HELLFIRE 暗黑破壞神 煉獄之火

遊戲類型／角色扮演　國內發行／松崗
發行版本／光碟　使用平台／WIN95
國外發行／SIERRA　發行時間／十二月

硬體需求	
●Pentium 60	●8MB RAM
●SOUND BLASTER	
●SVGA	●MOUSE

煉獄之火再現人間！



新英雄－僧侶陪你斬妖除魔

事情是發生在一個曾經擔任Diablo爪牙們的首領（Na-Krul）身上，Na-Krul便在一個古代的惡魔地穴中發動號召，並且為地獄（Hell）訂立出一套屬於他自己的生存法則，同時聚集了一支前所未見的惡魔大軍，現在Na-Krul發出一句恐嚇宣言：他將比Diablo更強大更具有殺傷力。

就在惡魔大軍形成之時，正義的一方也加入了一位生力軍－僧侶（Monk），一個擅長徒手格鬥技巧並手持法杖的人，身上也同時有著獨特的法術。然而這個新的人物角色，只是所有增加物件裡的其中之一而已，還有更多"好東西"要在《煉獄之火》中帶給各位玩家們。

除此之外，還有8個全新隨機發生的地下迷宮地形，共分為兩個階段：分別是惡魔地府（DEMON CRYPT）和腐朽之巢（FESTERING NEST）。這對於"暗黑"迷無疑又是另一項極大的挑戰。

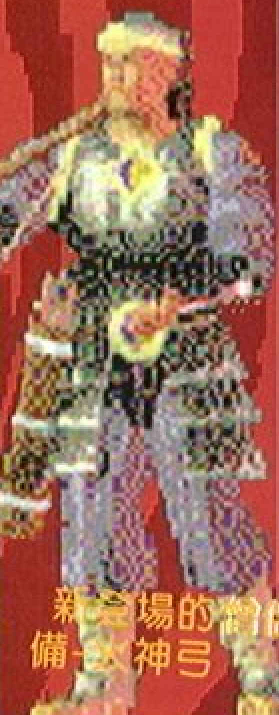
更重要的，是要有更強而有力的武器與盔甲，才能與惡魔大軍相抗衡，例如：可同時發射三支箭的弓箭、可發射具有火球威力的弓箭…等。除了一些主要的裝備之外，另外還有增加一些輔助的戒指（Ring）及護身符（Amulet），例如：能夠增加60點「力量」屬性，但減少30點「敏捷」屬性的戒指…等。前面說了一大堆，其實玩家們最期待的部分應該算是"法術"吧！要是少了施展法術這項特色，相信《暗黑破壞神》一定會因此而失色不少。此次，《煉獄之火》資料片之中，一共增加了有七種之多的新法術，其中包括：火焰系的Nova法術（Nova）、雷電之牆（Lightning Wall）…等。能讓你再一次去體驗到施展威力更強大法術時的感受，更讓人體會到魔法的神秘力量。







↑有種…你就來吧～
←更艱險的旅程等你來挑戰
↓全新法術－雷電之牆



新登場的僧侶 備－大神弓





超級克拉鱷

遊戲類型／冒險	發行時間／12月	硬體需求
發行版本／光碟	國外發行／EA	●PENTIUM 90 ●8MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●K、M、J
使用平台／WIN95	國內發行／美商藝電	

蹦蹦跳跳可愛鱷！

《超級克拉鱷》是藝電公司即將推出的一款動作遊戲，此款遊戲的主角是一隻可愛的小鱷魚，它的動作類似瑪利歐可以跑、跳、攻擊等等。遊戲採用3D立體貼圖場景，玩者可以慢慢移動這隻小鱷魚，做360度的旋轉，看到四週的景物，欣賞到本遊戲所提供充滿變化性的3D場景。

這隻可愛的小鱷魚除了基本的跳躍動作外還有相當豐富的動作。它的攻擊方式就相當可愛，不是手持武器射擊敵人，也不是張口咬人，而是用尾巴去掃敵人。玩者一按攻擊鈕，你就可以看到這隻小鱷魚扭動屁股，將尾巴掃向敵人，動作相當逗趣。這個攻擊動作在跳躍時也照樣能施展出來，因爲有時敵人會從空中攻擊主角，所以跳躍攻擊成了必備的動作。除了攻擊動作不同之外，另一個動作就是往下蹬，這個動作可以在遇到箱子時踏破箱子，或是當玩者在關卡中遇到秘密加分關時可以使用。





充滿變化的3D場景

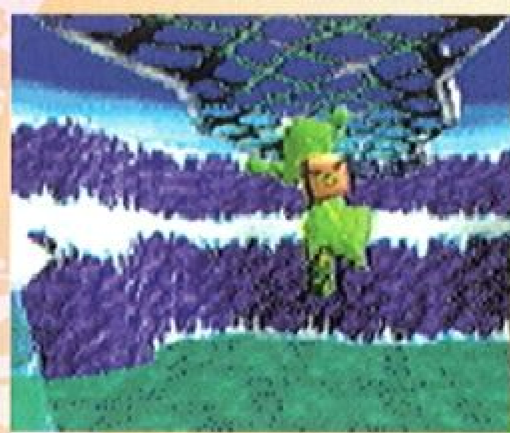
不要血腥與暴力！

遊戲中大部份時間都是在收集寶石，當然還有一些額外的救人任務，這個救人任務將會隨著關卡的增加越來越難。從簡單的打破牢籠開始和遊戲後期的找尋鑰匙，慢慢的考驗玩者腦力。因爲有時鑰匙擺在相當高的位置，這隻小鱷魚就要想法子登高來拿到鑰匙。它可以去推箱子，經由箱子的高度來增加它本身的跳躍高度，遊戲中有時將鑰匙擺在設計相當複雜的地形之中，玩者如何突破這些惱人的設計，將會是件相當有趣又考驗腦力的事。如果小鱷魚救人成功還會有額外的獎賞喔！

《超級克拉鱷》的整個遊戲並不難，至少畫面上不會充滿血腥與暴力的氣息。想要換個心情玩個輕鬆有趣的動作遊戲，那麼《超級克拉鱷》將是你最佳選擇！



▲可愛克拉鱷





▲▶小鱷是用尾巴來攻擊敵人的



Pax Imperia Eminent Domain
和平帝權II

遊戲類型／策略　　發行時間／12月
發行版本／光碟　　國外發行／THQ
使用平台／WIN 95　　國內發行／英特衛

硬體需求
- 486DX4-100
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- MOUSE

銀河眞主再度現身

當一九九三年MAC版的太空策略遊戲和平帝權上市時，曾在市場及遊戲界獲得極佳的成績與評語。四年後，這套經過去蕪存菁的遊戲－其PC版續集：和平帝權II終於上市。

據了解，和平帝權II除了整體成績更勝前作外，它原來是計劃由推出暗黑破壞神及魔獸爭霸系列遊戲的Blizzard出版，但由於原遊戲開發單位Heliotrope Studios被遊樂器遊戲大老之一的THQ收購，且Blizzard要傾力開發暗黑破壞神，因此Blizzard在去年將權利出售給THQ。





看一下旗下帝國目前的狀況

帝國建立與策略模擬

玩家這套「絕不會有同樣遊戲玩兩次」的「帝國建立策略模擬」遊戲中，可選擇遊戲預先設計好的其中一個太空，也可使用先進的太空設計系統建立自己喜歡的樣子，逐步透過資源管理、平衡星際經濟、正面對抗宇宙最有權勢的治權，讓帝國漸漸成長壯大，最終達成控制整個銀河系。在遊戲的過程中，玩家透過直覺化且容易操控的介面及瀏覽系統（navigation system）馳騁多達八百個世界，除了進行殖民外，並可和那些比你強得多的勢力戰鬥，而設計師最新發展的即時戰鬥引擎，讓玩家透過策略指揮戰事；若玩家是一位天生的外交人材，還可以在遊戲中和盟邦締訂敏感的條約。

雖然玩家在遊戲中要管的事好像蠻雜的，但經過不同範疇（areas）的AI分工及相互支援後，玩家也以在遊戲中專注於某部份的發展。和平帝權II除了有CD音質的配樂外，亦完全支援Microsoft的Direct X；在多人共玩方面，除了可以和多達十五位的電腦玩者對抗外，透過區域網路或網際網路連線，還可和多達十六名的同好在線上競逐。

▼Kytnis人的樣子夠嚇人的。





▲嗯Sargas 1治理的還不錯。

LORDS OF MAGIC
魔法梟雄

遊戲類型／即時戰略	發行時間／12月	硬體需求	●Pentium ●16MB RAM
發行版本／光碟	國外發行／Sierra On-Line		●SOUND BLASTER ●SVGA
使用平台／WIN 95	國內發行／未定		●MOUSE

集RPG、回合制與即時戰略於一身

幻想性質的遊戲是電腦遊戲中最受玩家歡迎，同時也是最古老的一種遊戲。而本文所要介紹的魔法梟雄(，暫譯）即是一個將RPG、回合制戰鬥、即時戰略而合為一的遊戲，它是由Sierra On-Line旗下的Impressinos Software公司所推出。魔法梟雄以幻想的世界Urak為故事背景，敘述邪惡領主Balkoth利用野蠻的遊牧民族，摧毀所有反對他的人。在Balkoth發現一件能增加他的能力之上古法器後，頓時權力大增，毫無忌憚。玩家在遊戲中扮演Urak內全部自由人民的領袖之一，你的任務是阻止Balkoth進行恐怖統治。



鳥瞰大地



選擇所要領導的角色



冬季降臨大地了

你要領導誰？



以回合制戰役為基礎的魔法梟雄在遊戲中結合了即時戰鬥與資源管理。玩家在一開始必須選擇要領導那一群人，而選擇的結果決定你可以使用何種部隊。作為一位領導者，玩家必須負責軍隊的維持費用，遊戲的貨幣基本單位是金子、麥芽酒（ale)、具法力的水晶、以及聲譽（fame)。在戰鬥得勝後，玩家所扮演的角色將會提升等級，並獲得資源與法器。



在魔法梟雄中將會出現八十種不同的角色、一百六十種法術、以及六十位各異的領袖類型。玩家可以和其它領袖合組聯盟對抗Balkoth，也可以獨力對抗梟雄。至於支援多人共玩方面，透過數據機連線可同時供六位玩家進行競賽；透過網際網路連線可進行Battle.net的遊戲。另外，遊戲中3D地形編輯器，讓玩家可以經由控制地形的高度與紋理貼圖，創造一個永無止境的遊戲世界。



Elder Scrolls Adventures: Redguard
赤衛隊

遊戲類型／動作冒險	國外發行／Bethesda	硬體需求
發行版本／光碟	國內發行／未定	●Pentium ●16MB RAM ●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95/Dos	發行時間／12月底	●SVGA ●MOUSE

赤衛先鋒部隊

Bethesda即將推出最新系列遊戲－赤衛隊（Elder Scrolls Adventures:Redguard，暫譯），是一套結合動作與冒險的遊戲，融合緊張的歷險情節、淡淡的幽默與英雄式的勇氣及智慧於一身，它在充滿魔法與高度幻想的劇情中，將緊張刺激的動作歷險，以具原創性與生動活潑的風格，呈現在玩家面前，使它有別於市場上那些令人疲乏的公式遊戲。

在赤衛隊中玩家扮演回到出生故鄉尋找失散妹妹的赤衛隊傭兵Cyrus。在這段千里尋妹的過程中，玩家除了會看到旗幟飄揚、船隻在海面上晃動、鳥兒飛過天空外，主角Cyrus將遭遇虛張聲勢的海盜、行爲可疑的政治人物、以及其它形形色色的角色與生物等，而遊戲的對話會以數位化音效呈現。



▼Cyrus準備至神殿冒險

▲進入宮殿後，Cyrus將有新遭遇



玩家是以第三人稱視角進行遊戲，而赤衛隊攝影系統（camera system）讓動作生動地在螢幕上呈現。值得一提的是，赤衛隊的先進攝影系統讓即時3D影片呈現時不會有畫面間斷的情形發生。在令人激賞的即時3D表現上，包括栩栩如生的燈源、支援高解析度、活靈活現的紋理貼圖與高低起伏的地形等。

由於赤衛隊的動作與歷險重點是擺在主角須接受精心規劃的策略挑戰及動作解謎上，因此，玩家必須隨時準備脫離死亡陷阱、跳過令人暈眩的萬丈深淵、發現Dwarven廢墟、利用繩索擺盪過空中、以及持劍博鬥等。最後，附帶一提的是，Bethesda在今年年底和明年初，甚至是後年的出版計劃中，已將重心全放在Elder Scrolls系列遊戲上，可見擔任「先鋒部隊」的赤衛隊，在品質上已具備一定的水準。



▼玩家以第三人稱視角進行遊戲

▲納命來！





DELIRIUM 電腦殺手

遊戲類型／冒險	國內發行／未定	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／WIN 95	●機種：未定　●SVGA ●SOUND BLASTER　●MOUSE ●記憶體：未定
國外發行／Interplay	發行時間／1998年1月	

死亡遊戲 Vortex

Interplay訂於明年一月推出的電腦殺手(Delirium）是一個杜撰的「電腦虛擬世界」遊戲。本遊戲主要是敘述一個兒子「尋父」的過程，設計師把這段尋父的過程融入一個超乎想像的電腦空間（cyberspace）－Vortex，讓玩家捲入一個企圖控制虛擬世界的陰謀中。遊戲的故事是以二十一世紀爲背景，玩家在遊戲中扮演聰明絕頂的Roger，他是科學家Philip Smith之子，而Smith與事業伙伴Kruz創造了一種稱作Vortex的機器。Vortex本來的用途是讓人能透過電子的方法溝通，但後來Smith與Kruz了解到該機器亦可用來控制人類的思想，進而控制人類的行動…。



遊戲會在現實與虛擬世界變換



收集到的東西越多，麻煩越少

遊戲的冒險過程由Roger進入Kruz的公司開始。他受僱於Kruz，從事評估「恐怖波」（terror wave）的工作（遊戲中所謂的恐怖波是一種娛樂，它讓進入Vortex內的人在不用死的情況下，可感受到死亡的恐怖）。自從Vortex的問世後，被發展成爲SamCity的人民最沉迷的遊戲，但參加者的健康可能會受到威脅：在Vortex內死亡不是一種虛擬的經驗，而是眞的死亡！不久後Roger發現一個神秘的訊息，它顯示父親Smith早就被同事謀殺，而且他的意識被鎖在Vortex內的某處，於是展開「尋父」的過程。





Vortex

電腦虛擬世界氣氛詭異

在遊戲中，Roger必須在電腦空間與實體世界內探險，在收集到必備的物品後，才能帶他找到父親與金錢。本遊戲以結合標準電腦繪圖與全動態影像的方式，來呈現Roger在電腦空間與眞實世界中穿梭。在歷險中，Roger會遇到協助他進入不同資料庫的軟體套件，而Roger必須進入各資料庫，才能增加他在Vortex內應付不同挑戰所需具備的電腦能力。由於在Vortex內所發生的事件是眞實的，因此Roger有可能死在一個被過度檢索的資料庫之手－假如他沒有具備正確的軟體的話。





F1 Racing Simulation F1雷霆賽車

遊戲類型／運動	國內發行／松崗	硬體需求
發行版本／光碟	使用平台／Windows 95	●PENTIUM ●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA ●KEYBOARD
國外發行／UbiSoft	發行時間／1998年1月	



一級棒的賽車遊戲

由UbiSoft所推出F1雷霆賽車（F1 Racing Simulation），內含十六個眞實賽季的賽車比賽，範圍横跨全球，從蒙地卡羅至日本的鈴鹿（Suzuka），且所有的賽車跑道都經過一番精心設計，讓玩家在比賽進行的同時，可以享受如影片及相片品質的畫面；而遊戲在賽車列隊出發以及停車加油等動作，均以3D方式呈現。UbiSoft的設計師在製作本遊戲時便開宗明義地表示，設計模擬一級方程式賽車的主要目標，完全是針對喜歡追求眞實賽車感覺的玩家而來，這個方向與Geoff Gramond所推出的大滿貫2Grand Prix 2）是類似的。



▶由跑道旁的大樹，可看出畫面的高品質。

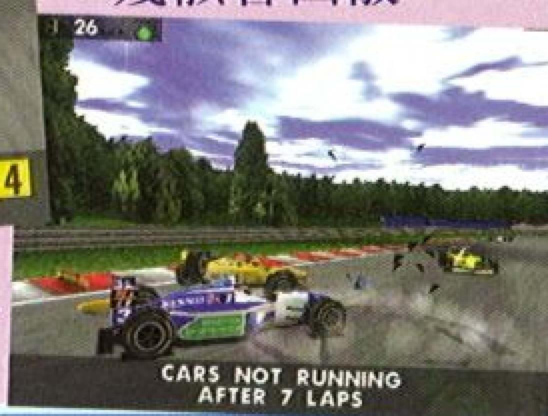
注重賽車的物理現象

UbiSoft在設計本遊戲時，相當注重賽車的物理現象。爲讓此一物理感覺能在遊戲中儘可能地表現出來，特地向由William Renault所領導的一支眞正的一級方程式賽車隊伍求教，因此，對於賽車的模擬堪稱是全面性。玩家可以調整諸如尾翼的角度、碰撞、轉彎角度等駕駛參數。另外，本遊戲獲得1996年一級方程式賽車的授權，玩家在遊戲中將可全程以看到電視風格的比賽過程。在遊戲中，玩家有各種不同的視角觀看比賽進行，除了從駕駛座角度看比賽外，也可以從追逐、競逐（玩家可以看到前面的跑道畫面）、輪子、車尾、以及電視攝影等角度來觀看你所參與的比賽。

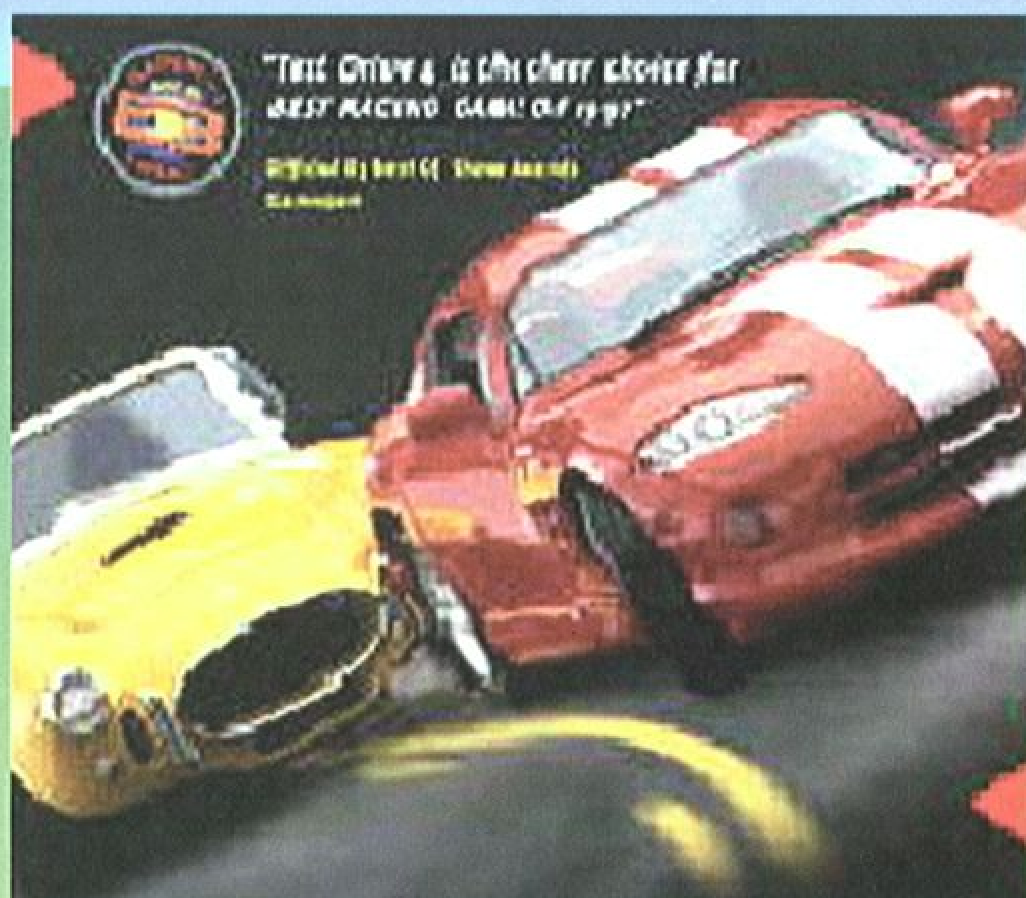
本遊戲不支援Voodoo Rush或PowerVR，但如果你的個人電腦內是安裝這兩類型的3D加速卡的話，請你勿須擔心，因爲遊戲內還有Direct3D模式可以利用。附帶一提的是，十二月是國外遊戲軟體的旺季（因爲聖誕節的緣故），許多出遊戲版商都會把握這個商機，但UbiSoft爲求遊戲美完，已決定在聖誕節過後才會推出本遊戲，也許是好事多磨吧！



▲William Renault旗下的賽車。



▼嚴重碰撞後，殘骸會四散。





TEST DRIVE 4

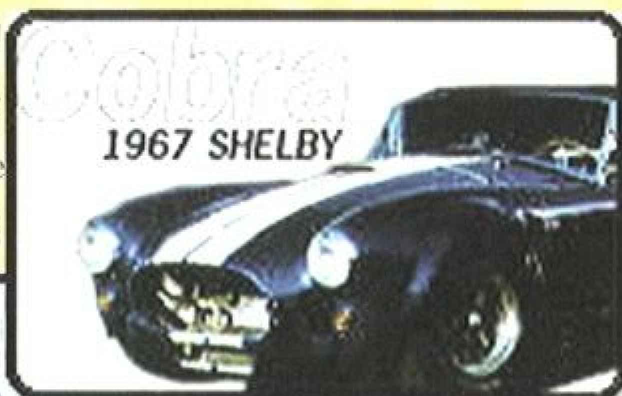
瘋狂大車拼 IV

遊戲類型／運動	國外發行／EA
發行版本／光碟版	國內發行／美商藝電
使用平台／WIN95	發行時間／十二月

硬體需求
- PENTIUM
- 16MB RAM
- SOUND BLASTER
- SVGA
- K、J、GP

美女與野獸，瘋狂大車拼

ACCOLADE的著名賽車遊戲瘋狂大車拼系列經過玩家的期盼與等待，將於近期推出瘋狂大車拼IV。這一代《瘋狂大車拼IV》講求的是速度、喜歡追求快速的玩者又可以享受到駕駛高性能車子在路上馳乘的呼嘯感。這次瘋狂大車拼IV選的車子可以說是兩極化、用「美女與野獸」來比喻是最好的形容，因為我們有奇特的Supercar對抗傳奇性的粗獷Muscle Car，這兩款截然





不同的車種保證讓玩者嚐到不同的駕駛樂趣！

全新成像引擎，完全的互動性

瘋狂大車拼IV使用新的3D軟體程式技術，這個新的程式將3D的效果推到極致，開著瘋狂大車拼IV的車，玩者將會享受前所未有的3D駕駛樂趣。本遊戲除車子本身的擬眞之外，整個遊戲的互動性也做到以前賽車類遊戲沒有做到的效果！

瘋狂大車拼IV中凡是你眼睛看到的東西或物品都會跟你產生互動性，地上的水會因車子經過而濺起、報紙會從報架上飛起來、而當車子撞倒東西時，會以眞實碰撞情形飛出去，遊戲裡面的一切都跟眞實的世界相同！當你經過城鎮時過路的行人會尖叫著逃離你的車子，而且路上的交通狀況會因你車子的經過而產生變動，警車也會緊緊追逐你…。在電影裡面飛車的情節會活生生呈現在你的眼前，只不過這次的主角是：你！



遊戲中出現豐富的車種增加遊戲許多樂趣

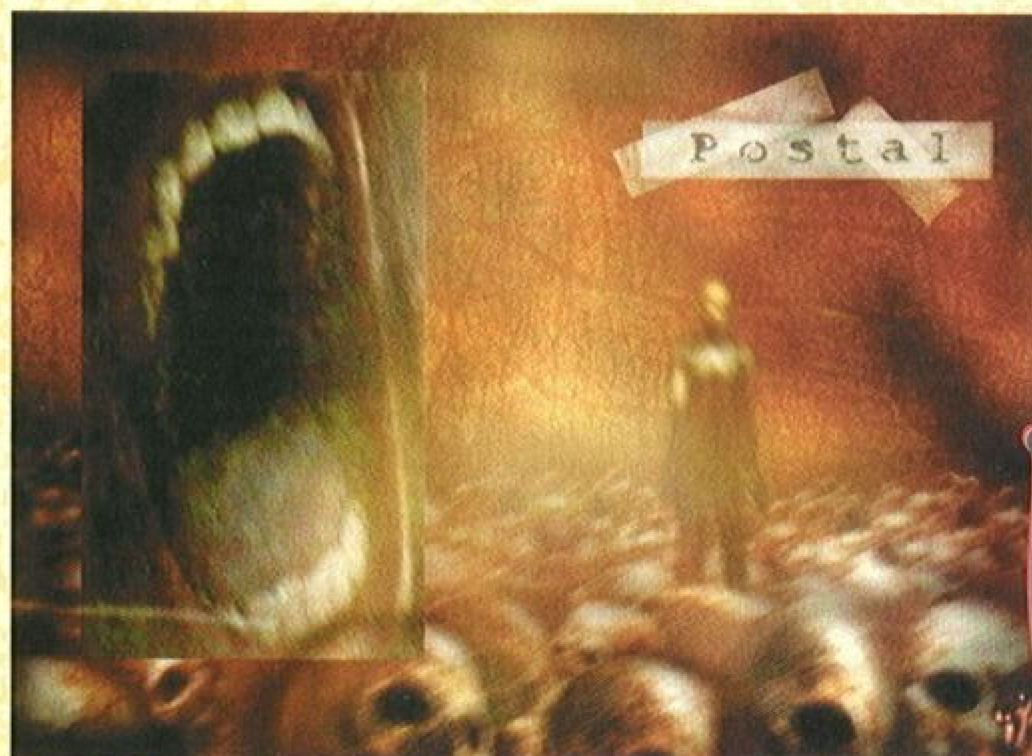


超高的擬真性模擬出各種車種的特性



其他賽車模擬遊戲所沒有的下雨效果

瘋狂大車拼IV除了有擬眞的車子外，賽車的場景當然不可能少的。瘋狂大車拼IV準備了六個風格獨特的車道：舊金山、華盛頓D.C.、日本京都、英格蘭Lake District、瑞士和義大利間的ALPS山脈。這些場景使用新的軟體程式組成一幕幕的逼眞畫面，畫面讓玩者就像是置身於這些地方，或許你在駕駛中可以感覺到吹入車窗中的勁風。這麼多優點保證玩者在瘋狂大車拼IV享受到前所未有的3D駕駛快感！



POSTAL 喋血街頭

遊戲類型／射擊	發行時間／12月	硬體需求	●PENTIUM 90 ●16MB RAM
發行版本／光碟	國外發行／Ripcord Games		●SOUND BLASTER
使用平台／WIN95/NT4.0/MAC	國內發行／歐樂影視		●SVGA ●K、M



親身來體驗這場街頭大戰吧！

事情發生在1997年10月17日的亞利桑那州，一個面貌和善、木訥少言，每天辛勤地爲大家送信的郵差，竟由於不明的因素，突然間荷槍實彈走上街頭，瘋狂掃射路上無辜的行人，政府當局不得不派遣出大批警力、鎮暴部隊進行圍剿。原本風平浪靜的州郡自此捲入一場腥風血雨中，死傷人數難以估計。這場慘烈的殺戮終究會如何呢？是警方和鎮暴部隊奮勇殲滅郵差，阻止他的惡行？還是郵差在殺光所有人後，自決了卻性命？或者？！一切結果就掌握在玩家你的手裡，爲什麼呢？因爲你所扮演的就是那位奪命無數的郵差先生。

在這裡四處埋伏著打算結束你性命的軍警人員，一不留神，子彈赫然貫穿你的胸膛，手榴彈便要欺到你的身邊，事情到了這般地步，你早已沒有退路，爲了存活下去，緊扣扳機是你唯一的選擇。遊戲中除了機關槍、散彈槍外，還有熱導彈、汽油彈、火燄噴射器、地雷等武器，適時地使用它們，爲自己找出一條生路吧！在這個遊戲中，玩家可選擇循關漸進的方式進行遊戲，16個關卡等著你來過關斬將。另外，也可選擇「挑戰」方式進行遊戲。「挑戰」共分成下列五種模式：

Checkpoint	在限定的時間內奪到最多旗子數
The Gauntlet	在限定的時間內幹掉敵人
Timed	可自由選擇關卡
Flag	在最短的時間內所選擇的關卡的旗子
Goal	在最短的時間內幹掉所選擇的關卡的敵人

「喋血街頭」的難易度共分11個等級，如果這樣的電腦對手還不能滿足你，那麼不妨試試這個遊戲所提供的連線對戰模式，你可以透過modem對modem或是區域網路呼朋引伴來一場郵差惡鬥，要不然也可以走上Internet去和來自世界各地的英雄好漢進行一場國際級廝殺。

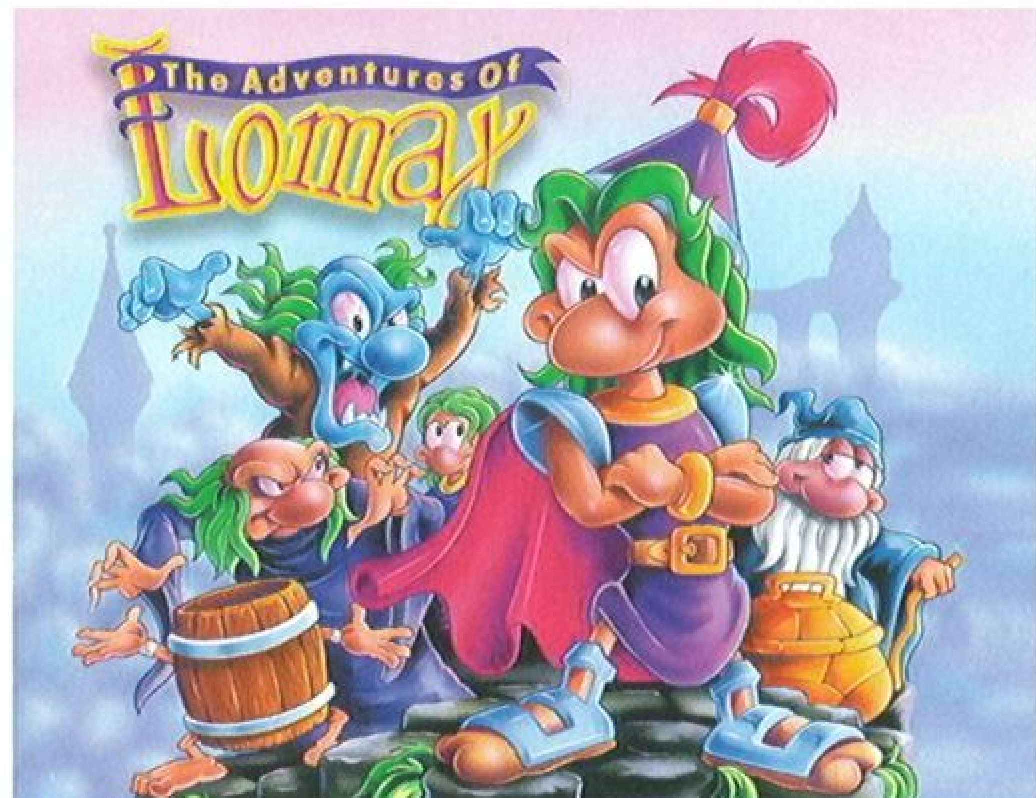








◀再加把勁，旗子就到手了！
▶一個不留神被炸得飛上半天高
▼啊～人肉燒烤！
▲哇！這是馬路，還是地雷區啊？！



LOMAX
俠客羅麥斯

遊戲類型／動作	國外發行／PSYGNOSIS	硬體需求
發行版本／光碟版	國内發行／歐樂影視	●P-75　●16MB RAM ●SOUND BLASTER ●SVGA　●K、J
使用平台／WIN95	發行時間／87年1月	

半桶水的英雄—羅麥斯

在遙遠的地方有個烈米國，那裡有清新的空氣、秀偉的山川，處處飄散著鳥語花香，滿天飛舞的蜂蜂蝶蝶更是令人目不暇給。那裡的人民都住在美麗的城堡中，每天過著幸福快樂的生活。可惜好景不常，邪惡的魔法術艾德居然起了壞心眼，他對所有住民下了咒語，企圖利用他們來做各種壞事。幸好有一個人逃過了艾德的魔咒，他就是「羅麥斯」。

這羅麥斯是個什麼樣的人呢？據我們所知，他經常幻想著一拳打倒敵人救出受難的少女，或是臨睡前先拯救沒落中的王國，利用一隻大木桶越過瀑布，喝乾整條河川的水，和怪獸、惡龍、老虎打完一架，回來後還記得刷了牙再上床睡覺。實際上呢？他非但不強悍，甚至有點懼高症，而且是個不折不扣的旱鴨子。這樣的羅麥斯，只要不被怪獸、惡龍和老虎當作點心就不錯了，我們還能祈求他打敗艾德，解救同胞嗎？俗話說的好，「沒魚，蝦也好」，既然沒有本領高強的人，那麼羅麥斯就是我們唯一的希望了。

▼看招！



▲糟了！天黑霧濃，這下跳到哪裡去了？

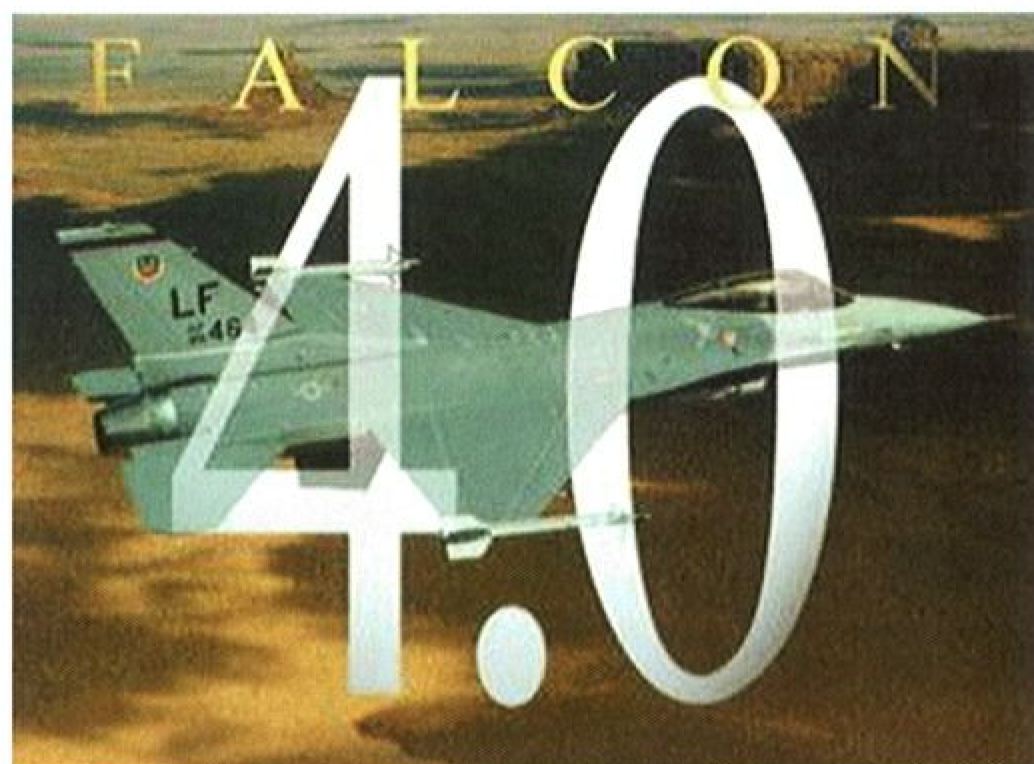
當然啦，羅麥斯雖沒有十八般武藝，卻也練就了一身旋轉攻擊。此外，在路上會有魔術頭盔可以撿，這頂頭盔就像回力鏢一樣可拿來當武器，羅麥斯把它射出去打擊敵人後，會再自動飛回羅麥斯頭上。這趟路程可多達40幾個關卡，每關都設計有各種不同的地形，例如：會移動的、會消失的、會急速上升的等等，並不是輕輕鬆鬆就能瀟灑走一回。羅麥斯須得再學一些特別的本事，如：挖掘地道、凌空築橋等。或是，撿幾頂具特殊功能的頭盔，例如：炸彈頭盔、空中盤旋頭盔等等，來對付那些可怕的敵人吧！

最後，我們不得不提一下，這個遊戲支援高彩模式，將那些3D的場景和華麗的動畫表現得淋漓盡致。加上杜比環繞音效的主題音樂，讓這個遊戲眞是有「聲」有「色」，玩起來更加過癮。這款老少咸宜、深具娛樂性的遊戲，在明年元月會上市發行，讓我們一起打敗可惡的魔法師艾德，從咒語中釋放可憐的烈米國國民吧！



哇！這要怎麼過啊？





悍衛雄鷹4.0

遊戲類型／模擬戰略	國外發行／Microprose	硬體需求：●Pentium 90以上
發行版本／光碟	國內發行／未定	●16MB RAM ●SVGA
使用平台／WIN95	發行時間／87年1月	●SOUND BLASTER ●J

模擬韓戰

悍衛雄鷹4.0是一套支援多人共玩的即時空戰模擬遊戲，結合陸、海、空戰鬥，其戰場以朝鮮半島爲主，玩家在遊戲中將扮演美國空軍的飛行員，駕駛威力強大的F-16戰鬥機（F-16C Block 50/52）。若玩家不想扮演一支飛行中隊的隊長，承受戰役成敗之責的話，也可以選擇扮演接受上級作戰命令的飛行員。

另外，本遊戲沒有限定玩家要完成的任務，其任務是根據戰爭的演進而改變。但玩家在遊戲中可以選擇三個不同的遊戲條件中的一個：適中劇情由停戰線的戰鬥開始：不利的劇情由南韓部隊被逼到朝鮮半島的最南端，而美國增援部隊甫抵達時開始；有利的劇情則是南韓把北韓逼到中國，而中國加入戰局。

有感於悍衛雄鷹3.0的繪圖技術已經過時，因此，在時隔六年，軟硬體不可同日而話的情況下，悍衛雄鷹4.0內一百萬平方公里的地形，將以紋理貼圖（texture-mapped）的方式製作，且具備高解析度（800×600或640×480），能表現出65,000色。當然啦！繪圖或畫面色彩是否細緻，與電腦的等級是有關聯的，因此若要悍衛雄鷹4.0能跑得順暢的話，必須使用Pentium 90搭配一片性能優異的3D卡（遊戲支援3Dfx、S3與Rendition晶片組），或者使用Pentium 166搭配一張普通的3D卡。



◀F-16戰機已成為我國空軍的主力之一



▼北韓軍機蘇愷25

如臨實境的空戰

在遊戲中射落一架敵機是讓人最興奮的事，玩家發射空對空飛彈後，可以看到一道非常壯觀的煙軌；而擊中敵機後，會造成對方冒出濃煙，並且失去戰力，甚至失控而墜毀，或者敵機因被擊中要害而當場爆炸。當一架戰機爆炸時，會表現出實際爆炸的情形，如飛機冒煙及殘骸四散等，有些碎片甚至會形成火球劃過天際，而在掉至地面時，發生第二次爆炸，讓玩家彷如看一場紀錄片一樣。另外，地面上的爆炸亦相當精彩，例如投彈後會留下一大遍的彈坑，並且形成撼動大地的震波。



▲準備低空飛行



◀遊戲的控制介面

NEW GAMES STATION



極速飆車

遊戲類型／運動
發行版本／光碟版
設計公司／帝鉅科技
發行公司／智冠科技
使用平台／WIN95/NT
發行時間／12月

硬體需求
●P-133 ●16MB RAM
●WIN相容卡
●SVGA ●K、J、M、GP

挑戰速度領略賽車手的刺激

熱愛賽車的玩家有福了，Speedy Zone是賽車族的樂園，使用PC的設備享受大型機台的效果。八輛速度、耐撞度不同的賽車，供您自定車名及其性能，就像開著又快又炫的愛車參賽，三條各具特色、困難度不同的跑道，如香港的青馬大橋、香港仔、維多利亞港、舊金山的金門大橋、中國城、大峽谷等供您遨遊及選擇，並依個人的喜愛調整十級難易度、日間或夜間、單人與模擬車競賽或網路上賽車手對抗、音效（引擎的加速聲、車子的碰撞聲、撞車前的語音警告聲、背景音樂…）等，並視個人的需求設定控制鍵及靈敏度，可用方向盤、搖桿、鍵盤、滑鼠操控。四種視野、全視野、儀表視野、車頭視野、車尾視野，讓賽車手隨時可任意切換到最自然、刺激的角度。

除了競賽外，亦可從螢幕上車輛方位圖，看見自己及其他賽車手的位置，須機智地閃躲來車或嚴防賽車手自後方之撞擊，賽車將依碰撞程度產生不同的毀損，若不幸遭到撞擊，別洩氣，趁此欣賞欣賞打滑或翻車之特效，順便找輛救難車維修您的愛車，或進修車廠徹底翻修後再度狂飆。





此外，遊戲畫面以3D技術製作，並支援DirectX、MMX、AGP、3DFX，所以玩家只要利用一般的3D圖形卡即可享受到高品質的視覺享受，並可使用多種連線模式（Internet、Local Network、Modem）。如要得到這套遊戲最好的品質，所須的硬體配備自然也要相當配合，這樣飆起來才夠刺激，遊戲畫面顯示每秒高達30張以上，以期達到順暢逼真的遊戲效果。

精美的畫面，動感立體音效，閃躲來車險象環生之劇情，在賽車場上衝刺的快感，只能用“酷”來形容。Racing Game Was Never This Cool！讓你百玩不厭。





TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

不向命運妥協……

Windows95 專用

FARLAND STORY
魔城裂戰
四個封印

高潮疊起的興奮時刻即將來臨！
以長達18分鐘的卡通動畫為特色，
用日文原音來帶動整個緊張的劇情．
以精心設計的角色來配合這創世巨作．
這嶄新的傳説故事，將掌握在您的手上．

- 作業系統:Windows95中文版
- CPU:i486(66MHz)以上(推薦使用 Pentium(75MHz)以上)
- 記憶體:16MB以上
- 顯示卡:640x480以上,256色以上
- 必要設備:硬碟/CD-ROM/聲霸卡

配音人員

金丸 淳一	川村 万梨阿
こおろぎさとみ	池田 秀一
青野 武	大塚 明夫
塩沢 兼人	千葉 繁
速水 奨	佐久間 レイ
関 俊彦	椎名 へきる

旁白
永井 一郎 （總共 25名）

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 Tel:02-7212592 Fax:02-7116259

軟體世界
台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

少女魔法師2

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

學習，尋找，遊玩

尋找魔法材料…

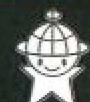
調配…

然後使用看看!

是否能成為優秀的魔法師，就操縱在你手中！
材料的特性一目瞭然，利用『魔法材料圖鑑』尋所
尋找想要的魔法材料吧！
若將收集到的魔法材料，以新方法調配的話，
不知會變成什麼樣的魔法？

- 作業系統:Windows95中文版
- CPU:推薦使用Pentium以上
- 記憶體:16MB以上
- 顯示卡:能夠對應DirectX™, 640x480(256色)以上
- 音源:CD-DA/PCM對應

日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 Tel:02-7212592 Fax:02-7116259



軟體世界
台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988

TGL™
TECHNICAL GROUP LABORATORY

神話。
勇氣。
異邦。
約定。

ALPHA ERA
守護者之劍
GUARDIAN'S SWORD

背叛。
命運。
誓言。

98年春發售予定







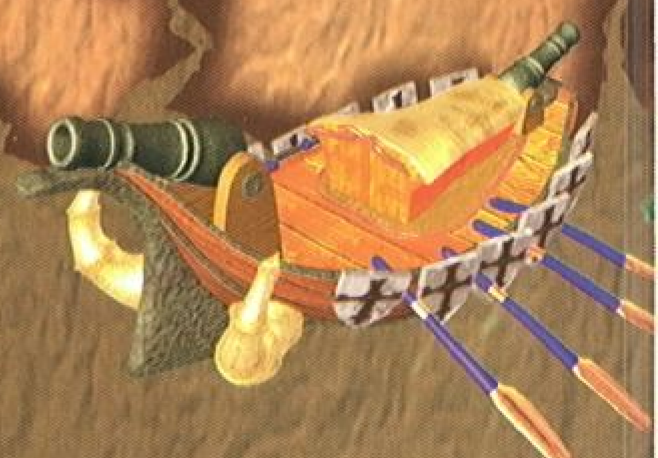










征服浩瀚七海　開創海權霸業

最HIGH的遊戲內容
最COOL的3D圖形介面

歡樂大航海

年度最HOT的大富翁遊戲

帶著你冒險的好奇心
謀略的好頭腦
跳脫時空限制
眺望中世紀的海上風光
一展你的雄心壯志
開拓你的海權霸業
全程3D動畫立體場景
融合策略、作戰、
交易、尋寶
適合全家及全年齡層
'98年度最HOT的
全新大富翁遊戲

風之島　骷髏島　迷霧島

WINDOWS 95 專用

12月歡樂轟動上市

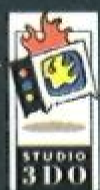
**請速至全省各大電腦門市
及書局洽詢**

全省駐校宣傳代表招募中



立體派影像科技有限公司
台北市光復南路473巷11弄22號1樓
TEL:(02)8780-2266 FAX:(02)8780-3370
http://www.cubism.com.tw

神秘的世界邀您來開拓！



NEW WORLD COMPUTING

史上第一套可連線的中文三國遊戲 ——

三國志

蜀漢英雄傳

新型態三國遊戲—
這一次，
您得親自去扮演其中的角色...



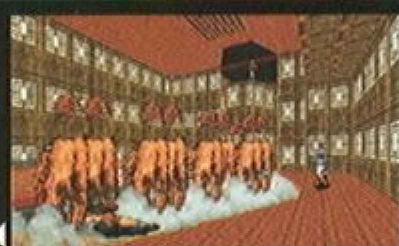


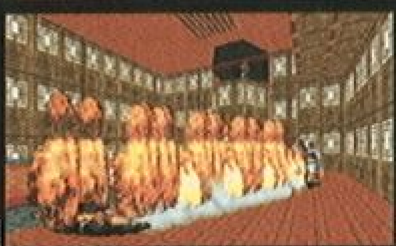


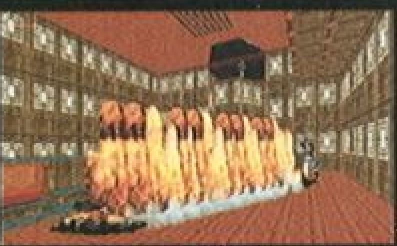


上市
熱賣中！











施法連續畫面

誠徵
1. 程式設計師　有遊戲製作經驗，對3D遊戲製作有濃厚興趣者。
2. 3D美術設計　無經驗可，電腦熟擅3D立體概念或3D工具者佳。

開發製作/
ENGINE TECHNOLOGY CO., LTD. ™ 安峻科技
台北縣板橋市文化路一段 46 巷 52 號 B1
網址 :http://www.gpc.net.tw　TEL:(02)9651782

台灣地區總經銷/



軟體世界
智冠科技股份有限公司

北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

Rhythm 戀の律動
— Shinc Renewal —

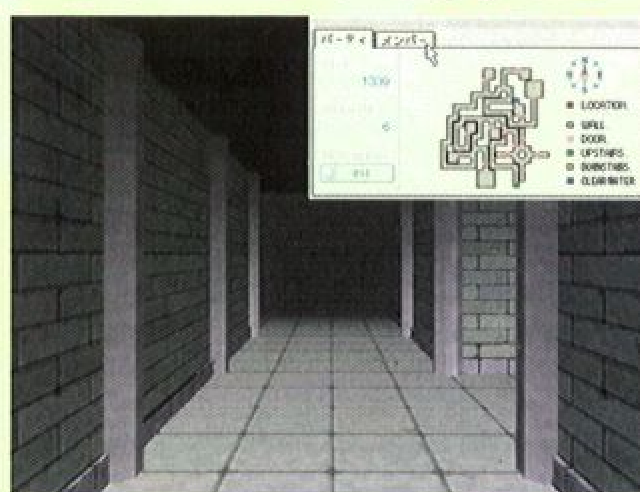


●RPG（18禁）
JWIN95
●LIBIDO
●￥8800

／朱原弘

令日本遊戲迷們瘋狂的「放課後」系列作品

繼大受好評的「放課後××俱樂部」系列作品之後，Libido公司又以最快的速度發表了RPG 大作「戀之律動」。中途雖然又跳了一次票，不過廣大遊戲狂熱迷們的期待是可以預見的。這當然也得歸功於「放課後」系列所打下的汗馬功勞，相信不少讀者也曾爲了它們轉戰了多少個無眠的夜。「放課後」系列在日本市場走紅的程度恐怕在臺灣玩家的意想之外，除了宣布SS版的移植之外，在精品店也可見到不少相關週邊文具產品的推出，甚至還推出了海報的抽獎販賣機。當然這些和本遊戲都沒有關係，目的只是要讓大家瞭解「放課後」系列何以擁有眾多信徒的要素－傑出的原畫與美術風格，這點當然也老實不客氣地保留到了本遊戲之中。所以會購買本遊戲的玩家，十成十都是衝著這些圖形來的，但除此之外，本遊戲也加入了些嶄新的要素，就讓我們來看看「戀之律動」如何爲美少女遊戲再次掀起風暴。



▲開啓材質貼圖的3D地下城

這是Libido的第一部RPG作品嗎？答案是否定的，而本遊戲的前身，正是當年Libido公司草創的處女作「Shinc」。筆者不才，當年也曾玩了這麼一下，這是在9801全盛時期的一部3D迷宮型的RPG，當時還以等身大的八畫面捲軸令筆者看傻了眼，記憶體只有640K耶！儘管如此，這部作品在大家的心裡也沒留下什麼深刻的印象，而Libido的大放異彩，也是在推出「Libido 7」這部作品以後的事。



▲高傲的女騎士佩拉



◀貴族大小姐蓮恩

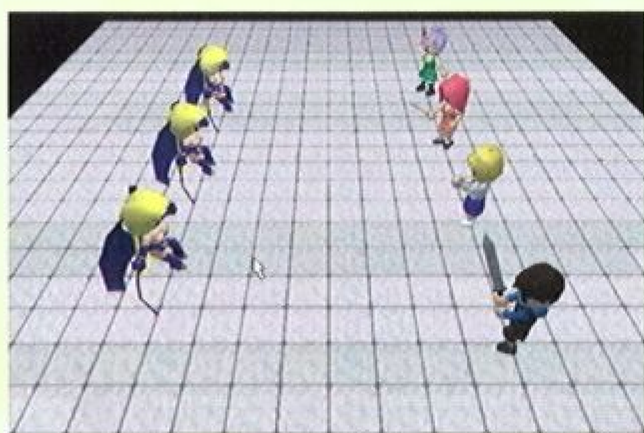
完全異於其他RPG遊戲的「戀之律動」

遊戲的自由度相當高，若依一般路線來走，固定的夥伴有三位；但是，依據您的手腕高明程度，也可以說服其他的女性角色加入陣容。也因此，本遊戲的事件隨著同行的夥伴而有所差異，想看圖就得多加把勁。另外，本遊戲雖名爲RPG，但完全不用買賣武器、裝備，戰鬥時連各種屬性（包括生命、打點等）都完全沒有數字，而是一格一格的點數。戰鬥完全是自動化，遭遇敵人後便自動攻擊，甚至補血，只要在危急時手動中斷下達指令即可，就連城鎮內的移動也是，完全沒有地圖移動畫面，只要按欲往之處的按鍵便可前往該地。



▲戰鬥勝利的歡呼

簡單俗套的遊戲劇情，彷彿時空錯亂的遊戲風格


▲全polygon構成的3D戰鬥

本遊戲的劇情實在簡單得可以（或者可稱爲沒有劇情），內容是主角「英雄」（名字啦）從一介無名小子到成爲家喻戶曉的大英雄之奮鬥過程，中間不外乎是鎭上的少女連續失蹤事件、討伐魔女等俗套安排。唉，說眞的，若不是爲了看圖…啥？您也有同感嗎？不過倒也有些出人意表的安排啦，如最後的紅色魔女原來是公主的娘親，與騎士佩拉的雙胞妹妹等，還不致於全是冷場。遊戲仍秉持Libido的「純愛路線」宣言，因此也對原作「Shinc」中的設定作了些修改，如刪除了妓院，加入學校與花店等新場所。此外，在原作中女孩子都以花卉來命名，但本遊戲登場的十二位女性角色已重新作過設定，但每人都仍有一種象徵個性的花朵與花語，這點可在花店查詢到。提醒大家的是，在最後救出公主後將對此有重要的問答，要留心各種花語以免答錯。

本遊戲的風格當眞是相當特殊，甚至可以怪異來形容。遊戲背景明明是劍與魔法的世界，也有著國王、騎士與貴族等稱號，但人物的服飾與造型等卻又是如假包換現代風格，彷彿錯亂了時空，充滿不協調的衝突（原作不是如此喔）。哪有人騎士還身著OL的的服色，不管您喜不喜歡，反正是遊戲嘛，就睁隻眼閉隻眼吧。


▲道具店老闆娘愛爾


▲占卜師夏克蒂

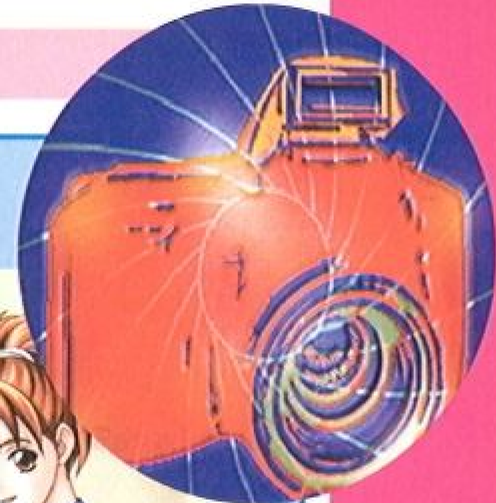

▶流浪舞者蒂雅娜

硬體需求高，支援各式3D加速卡

至於迷宮內的移動與戰鬥處理畫面，則是本遊戲最大的噱頭與賣點，但筆者覺得這也是最大的致命傷。首先要嘉獎的是，本遊戲使用了Direct 3D作爲其3D處理的API，在迷宮建構、戰鬥時都是眞實的3D模型再貼上材質加以即時運算。也因此，本遊戲的硬體要求相當的高，並支援各式的3D加速卡，其中適用或是官方推薦的加速卡種類，都有清單列於說明書中。可悲的一點，即使用了上面的加速卡，效果提昇亦是有限，更遑論那些沒有D3D硬體支援的玩者。筆者的配備是P55C-266（不要問我是怎麼來的）、Mystique 4MB顯示卡、外加Righteous 3D（VooDoo）、64MB RAM，這樣的配備不算頂好，也還過得去吧？但這些本遊戲也都視若無睹，依然一格一格的慢慢爬。而將D3D 的主控權交給VooDoo時，雖然效率會較佳，但貼圖卻會出現錯誤，筆者不得已又得切回給Mystique處理。電腦較慢的玩者，建議關閉平滑捲動（改成類似女神轉生那種移動方式）、取消材質貼圖，勉強應還可接受。


▲藥劑師芙瑞雅


▲被施法而停止成長的公主芙羅拉



四畫面全身捲軸大畫面






對話速度仍承襲放課後系列一貫的速度



◀ 回復美麗容貌的公主

▼宿屋小妹蜜蒂



而對話速度緩慢一直是「放課後」系列的特色，沒想到這缺點也給忠實地保留過來了，也因此玩本遊戲一定要心平氣和，否則受罪的將是您的滑鼠。不過，說到圖形，上述的缺點都似乎可被原諒了。本遊戲的原畫仍是Joy Rider先生，圖形品質之佳、圖量之多，絕不遜於「放課後」系列任一作品。尤其是四畫面捲動的全身圖像，不僅畫質優美，大迫力的構圖更是扣緊每位玩家心弦。忍不住要抱怨的是，捲動的時間實在是有夠久！

遊戲的內容並不長，迷宮也不大，僅僅只有地下二層，爲的可能是要讓玩者多試幾次，不過依這種速度表現，玩者可能很難鼓起勇氣再玩第二次。但是誰教它的圖形這麼好看呢，也只好硬著頭皮撐下去了。說到遊戲的包裝，說眞的，您不買原版的眞的是對不起它，依然如同「放課後」系列的超級精美，光是那本厚厚的硬皮說明書兼畫冊就可以砸死多少其它遊戲。「戀之律動」縱然在某些方面的表現不是很理想，但卻處處可見到設計者的用心，仍不失爲一値得珍藏的好作品。只要您喜歡「放課後戀愛俱樂部」，也絕對會喜歡「戀之律動」。想當大英雄嗎?!就讓我們穿著西裝去地下城冒險…到底是誰搞錯了？

遊戲小語

帶給您全新感覺的戀愛派三度空間迷宮角色扮演遊戲，一般棒的圖形表現，一般慢的3D速度。爲了看圖模式，拼了！





／朱原弘

●SLG（18禁）
JWIN95
●Cocktail Soft
●￥8800



▲救命啊～哪來迷失的小女孩？

真有這麼搶手？

是否還記得這家以女服務生制服、超可愛著名的速食餐廳「Pia Carrot」？這個Cocktail Soft公司的招牌作品之一、曾移植遊樂器版本、改編成卡通、甚至還發行搜集畫卡等的經典名作，相信這股旋風也不致讓您這麼快遺忘才是。這麼廣受歡迎的一部遊戲作品，其續集的推出自然備受各方的注目與期待，並且號稱是今年秋天最大的話題作。為滿足廣大的狂熱遊戲迷與造勢，本遊戲還在雜誌上舉辦了女服務生的制服票選活動，並將其入選者收錄遊戲之中，喜愛本遊戲的玩者狂熱可見一斑。



▲要我代勞嗎？



▲出去旅遊囉！

遊戲暢銷一空…

本遊戲發行時，筆者正值去東京旅遊，當晚抵達池袋飯店時（遊戲發行日），便心覺不妙，當下便衝到池袋一間小店購買，果不其然，店內本遊戲已一售而空，剩下三套還是人家用預約的。隔日起了個早，飛身前往秋葉原，遊戲是買到了，卻在Softmap（店名）看到另一特異的景象－由於本遊戲實在太暢銷了，店內根本來不及擺至架上，索性便堆了整整五大箱（真的，不蓋您）在人行道上，購買者憑收據至外頭領取。如何？本遊戲的魅力果真是無可比擬的吧？是否也讓您覺得心癢難搔？以下就讓我們來看看這令人充滿期待的續作究竟何以有這般的熱情魅力。

▼選項畫面





▲「Cocktail Soft」的招牌人物－玉蘭又登場了

『不』歡迎你到Pia carrot來！！





▲與少女的衝突－命運的開端？

故事的舞臺是在距前作數年後的「Pia Carrot」二號店。主角的年齡仍如前作是個高三的中學生（按：好像每部遊戲都如此吧…）想利用暑假打打工，累積點人生經驗，咳…正巧死黨眞士的乾姐在頗受好評的「Pia Carrot」當經理，反正現有的人情嘛，第一次面試便運氣很好的過關了。

人逢喜事精神爽，就在前往二次面試的途中，因爲過度忘形而與迎面的少女撞個正著。定神一看，乖乖！眞不是普通的可愛，正是自己所喜歡的那一型。正欲上前搭上兩句，沒想到這少女貌雖可愛，脾氣倒不頂好，當下柳眉一豎，指著主角便罵將起來。年輕氣盛的主角自然不甘示弱，兩人便當街大聲地喧嘩。漸漸地圍觀者愈來愈多，少女頗爲不堪，便羞紅著臉氣呼呼的走了。主角一路來到面試地點，心下想著一大早就這麼背，待會兒還不知有何衰事…開門一看，我的天!!剛才的女孩…原來她也是新進…哇…「我再也不想看見你的臉」，女孩嫌惡地別過頭去，就這樣在洶湧的波濤中主角開始了爲期一個月的打工生活。



▲真是…豔福不淺哪！





▲熱情率直的傻大姐－葵

◀這…你該不會有戀童癖吧？

與前作相同的遊戲架構與流程

遊戲的架構與流程與前作完全相同，是屬於自我育成型的SLG。每週爲自己排定各種工作的分配，藉以提高各種不同的屬性與參數。當然，遊戲的目標還是一樣，在餐廳裡打工的六位女同事裡，與餐廳外的三位女性角色中追求自己心儀的對象。除了自我訓練外還得對一些人、事、物作出選擇與回答，自由度可說是相當的高。換句話說，沒有計畫的行動到頭來往往是白忙一場。而各角色結局的判定，除了對方的好感度（包括選擇路線、事件等）之外，每位女性角色對於玩者自身的條件要求也不盡相同。玩者自己能把握的時間實在很少，因此在自由行動時，可別忘了用排班表來得知她們目前在作些什麼，以避免寶貴的時間浪費了。嚴格說來，玩者的每一步行動對往後都會產生決定性的影響，也因此玩者不得不謹言慎行。





▲在雨中的留美

◀喜歡玩變裝秀的夏本

II代難度頗高

本遊戲的難度相當的高，但若您玩過前作的話，把握住和前作相同的遊戲方式來進行，相去也不太遠。如同前作一般，遊戲過程裡也包括了二次的研修旅行，是否要參加則端視追求者的需要而定。其中對於事件的安排比前作多了很多，玩者要多方嘗試，因為遊戲的時間已刻意縮得很短，其用意就是要讓玩者一遍遍地去尋走不同的路線，也因此本遊戲有著這種劇情充實，卻又活潑多變的遊戲樂趣。



▲這兩人間到底有何秘密？



▲一路涼快到底～



▶對涼子的告白



▲開朗的葵何以滿懷心事？

眾所矚目的服裝造型變化



▲制服選擇畫面



◀新產品試吃

在大家所矚目的服裝變化上，這次仍和前作一樣有三種樣式，不同的是這次包括有女傭型、偶像型與學生型等這三種造形，當然，隨著玩者的選擇，在遊戲的事件中也會以不同的裝扮登場。在介面設計上仍維持活潑可愛的風格，且更有水準以上的表現。與前作同，仍有漢字、平假名、英文等可供個人喜好切換，充份地突顯出了本遊戲的訴求與特色。

美術表現為日本遊戲界寫下璀璨的歷史

再來可說到重頭戲了，本遊戲的美術表現，真可為日本遊戲史再寫下璀璨的一頁。Cocktail Soft的美術原本就相當的堅強，而此次原畫部份更動用了みつみ美里、甘露樹、CHARM等最為精銳的陣容來達到最完美的演出。最令筆者訝異的是，三人的風格搭配得如此之完美，渾然天成，不僅沒有不協調的感覺，反而相互輝映出彼此的特色。總歸一個字：強！

▶留美－還記得前作中主角那個惡魔妹妹嗎？





▲年輕的單身媽媽－春惠

▶為給不良少年搭訕的日野森解危



全程語音遮掩了音樂上的小缺點

▼豔陽、沙灘、少女…年輕真好！





▲感動的一刻

▼喜歡畫漫畫的美樹子





▲為主角縫衣服的葵



▲日野森溫柔的一面



◀幹嘛這麼緊張啊…

在美術的萬丈光芒下，音樂的表現相對的就平淡了許多。曲風仍以輕快活潑爲主，可以用五種不同的方式來播放MIDI檔，但筆者選用GM模式演奏的效果卻有如98的FM音源一般，以現下的水準來說實在不怎麼動聽。其中部份樂曲直接取自前作，雖說有些熟悉懷念的感覺，但是…總覺得好像太容易交代了些。不過這些都不打緊，因爲優秀的全程語音完全彌補了這些缺點。配合該出現地點與人物，語音賦與了角色全新的生命力，在在都將遊戲潤色的更加完美，再記上一筆。片頭的主題曲配上全程的動畫，筆者眞的覺得，這是個用心在做的藝術作品，每位用心玩的玩家也絕對可以感受的到。



限量第一版的附加價值

筆者購入的是限量第一版的「Deluxe Pack」，內容包括有精美的說明書、賞心悅目的月曆、與一只漂亮的滑鼠墊。可惜在筆者寫本文之前，第一版早賣完了，而少了配件的普通版將在十一月底才會推出。筆者介紹這麼多，其實是想讓讀者們瞭解，一個好遊戲不單單只是軟體本身，其在包裝設計上也有著同等的附加價值。所以筆者一直都認爲這也是遊戲的一部份，有必要告知大家。面對這麼棒的一個續集，您還在遲疑什麼？先生，準備買單了嗎？歡迎您再次光臨「Pia Carrot」！



▲與涼子的結局

遊戲小語

再次爲美少女遊戲立下不朽典範的作品，超越名作（前作）的續作。若不介意是18禁作品的話，其實女性玩家也會很喜歡它。錯過它絕對是您的損失！





小鳥の羽飾り

★朱原弘

前面為各位讀者介紹的幾篇作品，是這個月份幾個比較重量級的遊戲，也因為眾玩家對它們的期待度相當的高，因此通常也較受到媒體與買者的矚目。而本文所要介紹的，相對則是較易為玩者所忽略，甚至在坊間也不太容易見到的小品遊戲。筆者此次日本之行，免不了的會在秋葉原多蹓個幾圈，

●ETC
JWIN95
●STUDIO B-ROOM
●￥4800

相信國內不少玩者已玩過「殼中的小鳥」了吧！或許有些人對它的評價並不很高，的確，眞正的佳作，是在之後的續作「雛鳥之囀」。由於「雛鳥之囀」目前仍只發行PC98版，因此很多人還是無緣得見這部名作，不過也請大家相信，能讓筆者不眠不休好幾個晚上的，絕對是個好遊戲。這兩部遊戲是以紙牌的訓練方式來養成女傭，這點也是延伸到「小鳥の羽飾り」裡的主題。「小鳥の羽飾り」採雙CD包裝，其中一張是純音樂CD。遊戲的包裝相當特殊，兩張CD不像一般地用盒子裝著，而是一上一下的包裝成一長條形，襯以可愛的配色，讓筆者毫不猶疑的就買下了它。遊戲內容也相當的精彩豐富，簡單說明如下：

⑴**壁紙集**：眞不是蓋的！品質超棒、各種解析度的精美桌面圖檔，光這點就不冤了。



▲「殼中的小鳥」引以為傲的紙牌系統









聲優演出時的配圖

⑵**葛瑞思月曆**：並附上時程排定的功能，就如同前作的遊戲進行畫面一般。

⑶**莉絲時鐘**：可以鐘擺或人形方式呈現。按按看，有許多有趣的效果哦！

⑷**LoveLoveRen Game**：其實就是原來的紙牌訓練模式，這裡把它獨立出來，並且作了更多有趣的變化。蓮恩不停地爲您工作賺錢，您也要買各種必須道具與禮物來送給她喔。

⑸**聲優演出**：也就是「ドラマ」，語音配上全新繪製的圖片，感覺很不錯。

⑹**UpUp**：動作遊戲，拿著掃帚的葛瑞思要不停地往上跳，遇到障礙時則用手上的掃帚清除，注意兩段跳時間的拿捏。

⑺**划酒撲克**：與愛莎玩二人梭哈，輸的要罰喝一杯酒，共有三關，過關有圖片可欣賞。當愛莎喝醉時會身體通紅，而當玩者先醉時視線畫面則會扭曲變形，相當有趣。



◀可愛女傭大活躍的動作遊戲

▼划酒撲克遊戲畫面



課外授業My Favorite

也因此就多了這麼篇文章出來。這兩個小品遊戲的特色是，皆為大受好評的賣座遊戲所後續發行的小遊戲、圖庫、與工具程式等等的Collection。當然，會購買它們的玩家，當初也都應該玩過該遊戲，且相當喜愛才是。接下來，就讓筆者帶領大家看看它們到底有什麼有趣的地方。



●ETC(18禁)

JWIN95	●SPACE PROJECT
	●￥6800

「課外授業」遊戲原畫

這部遊戲的原名是「課外授業 Clone Doll」，是敘述一個不太正常的小男生爲了暗戀的對象而複製出了一個相同的她。筆者覺得故事劇情倒是還好，反而大紅大紫是原畫出自於横田守先生的手筆。所以這張「我的最愛」（直譯）當然也不能例外，還是請來了横田守先生再作了一次精彩的售後服務。以下是各種服務的詳細內容：

⑴原畫集：這是整張CD份量最多的部份，原畫部份以灰階BMP格式收錄，品質不錯，更充份的展現大師的不凡功力。狂熱者絕不可錯過！

⑵壁紙集：這當然是少不了的，不過品質比起前面「小鳥の羽飾り」倒還差了一截。

⑶螢幕保護程式：可愛的複製女郎跑來跑去，這點前面的可沒有，總算扳回一城。

⑷電子小說：這是獨立於前作的小故事，横田先生全新的原畫，採多線劇情與多重結局的遊戲架構。劇情極短，內容超棒！

⑸四格漫畫：雖然不多，但真的會笑出淚來。

⑹問答遊戲：本張光碟最精彩的部份！有玩過「虹色町的奇蹟」吧?!完全相同的遊戲方式，在此不多加贅述。仍然是多重結局的路線設計！

這些樣的遊戲內容，還令您滿意嗎？當然，它們並不是正式的長篇遊戲，而且最重要的是，它們的售價也都並不貴。它們的市場定位應該就如同時下流行的偶像明星螢幕保護程式一般，單視個人的喜好程度。

▲壁紙集



▲電子小說遊戲畫面

▼問答遊戲進行畫面



遊戲小語

加果妳也和筆者一樣喜歡這些遊戲的話，不要忘了讓他們再度活躍在現妳的電腦螢幕上。



戰巫女 vestal virgin

／朱原弘

●SLG
JWIN95
●ALICE SOFT
●￥7500



這…好羅曼蒂克的情節…

蒼茫的夜色裡，兩條黑影在殺氣中疾趨而行。以操縱著特殊能力消滅妖魔爲業的年輕人皇志狼，一路追趕著妖魔來到了神社的鳥居門前。年輕人因幼年時雙親殞命於妖魔之手，也因此畢生以討掃妖魔爲職志，對於妖魔更有著除惡務盡的氣概。拾著石階而上，志狼手中蓄滿了勁氣，眼見妖魔已無退路，但在此時卻驚覺前頭還有位少女。微一遲疑間，卻給了妖魔反撲的良機，爲了相救少女，志狼卻因此而負了重傷。危急之際，志狼將最後的能力灌輸給了少女，藉著少女之手消滅了妖魔，但自己卻失去了所有的特殊能力。救了少女之後，重傷瀕死的志狼終因不支而昏睡過去。待陽光穿透窗格，悠悠醒轉的志狼發覺一雙妙目正目不轉睛的凝視著自己。原來少女名爲飛鳥千歲，是神社住持的女兒，目前任職巫女的修行工作。「你能爲我犧牲，難道我不能替你而戰嗎？」深具責任感的千歲信念堅強地說著。於是奇妙的師徒關係就此誕生，緣份帶給二人間再也揮斬不去的情絲…。



▲玩個花火嗎？



▶愛麗絲可愛的新造形

ALICE一反常態地推出非18禁美少女遊戲

這是以美少女遊戲之雄著稱的Alice Soft公司年末戀愛SLG 大作「戰巫女」。很「反常」的，這是Alice Soft第一款非十八禁的美少女遊戲（不用偷偷摸摸了，光明正大的看下去吧）。當然，玩者在遊戲裡將扮演志狼的角色，並將千歲培養成術德兼修、容姿端麗的巫女，兩人除連手對付妖魔之外，並共同譜出一段甜蜜的戀曲。說到巫女，常去日本遊玩的朋友們在參觀各神社時都應該見過才對，身著白衣紅裙的妙齡少女，及腰的長髮結上美麗的髮飾，素雅的扮相的確令人難以忘。





▲志狼與小夜子…

◀如何？巫女穿起泳衣也不是蓋的吧！？

欲加入『巫女同好會』請洽……





▲古文物是千歲的最愛



▼哇～

×…），他也曾有類似的經歷，目前我們已擬成立「巫女同好會」，有意者請…哎呦！…當然，這些都是題外話，不過，筆者覺得有這些體認後玩起本遊戲來會更加的有趣。廢話少說，就讓我們一起來折磨…不，是鍛鍊千歲。



▼在偶然中救了小夜子



▼戰鬥畫面



▼呼～忙死了…

▲玩者服務時間

最令筆者訝異的是，筆者所見過的巫女們各個都是容貌姣好，相信應該都是經過挑選才有資格換上巫女服色的。筆者印象最深的是在箱根神社，見到的那位巫女眞只有驚爲天人方可形容，只見她靜靜的端坐著，秀麗的容貌直教人無法逼視。若非老婆在身旁，自當上前去…多添些香油錢。爲證明筆者所言非虛，大家可拷問老是裝作一本正經、骨子裡比誰都還壞的特約作者陳○弘（什麼，不知道？！那查查陳俊

遊戲方式

訓練時間以一週爲單位，在每週日排定下一週的訓練課程。一天的光陰由朝、晝、夕、夜等四個時段構成，早上千歲須到學校上課，因此一天只有兩個時段可供訓練，若還嫌不夠，禮拜天可以加強特訓，雖然數值會大幅增加，相對疲勞程度也會相當可觀。修業內容初期以精神層面與基礎體力兩大類爲主，中期後會有法術修練的加入。隨著遊戲的進行，可供修練的項目會愈來愈多，不論修行成功或失敗都會出現相當爆笑的圖片來交待。遊戲中期後，玩者除了對千歲的訓練外，尙要加入對自我（志狼）的訓練。不多久千歲的數值就可超出志狼甚多，雖然很有成就感，但想想還眞是汗顏呀…。







千歲訓練時各種有趣的情景





戰巫女

ゲーム FOCUS

回合式戰鬥方式

在沒有訓練時的自由時間，玩者可到處去逛逛，除了打聽妖魔的消息之外，也會在特定的地點觸發一些事件。與妖魔的戰鬥採固定事件發生，戰鬥方式採回合指令，較特別的是尚需點選畫面上妖魔的弱點部位，此時可教千歲配合使用鏡之法術，若正好擊中妖魔本體時傷害點數將會大幅增加。一般小戰鬥勝負不是很要緊，輸了也不會要命，頂多回頭苦練便是了。遊戲裡雖然以千歲爲第一女主角，但也仍有女配角的存在。不要小看內向的小夜子哦，她也有可能贏得志狼的青睞呢！而好感度的判定，端看出現對話時的回答選擇，雖然二者是全然不同的典型，不過我想大家還是喜歡千歲的成份會多一點吧！



▲我也好想要…



▲訓練畫面

▼志狼與千歲－郎才女貌的一對



維持愛麗絲一貫的美術風格

美術向來是Alice Soft的重頭戲，此次當然也是好得無話可說，絕佳的美術表現更寫活了千歲與小夜子這兩號人物。音樂以純和風爲主，將日式的傳統風格詮釋得相當不錯，尤其是筆者最喜歡的片頭標題，在和式的紙窗格上用破墨酣暢淋漓的寫了三個大字，伴隨著柔和的古樂，櫻瓣一片片的從前景飄落，這幅意境，眞是…太美了！誠然本遊戲還是有點小缺失在，如筆者就以爲訓練的時間著實過長，每日重複著相同的訓練過程，很容易讓玩者覺得空虛乏味。遊戲部份共使了二張CD，看起來似乎很有份量，但倒有些兒灌水之嫌。不過這些都不打緊，筆者還是這般地喜歡這個遊戲，喜歡千歲，相信您將也是。您還未曾感受過巫女的魅力嗎？試試本遊戲，可能會讓您完全爲之改觀。或者您已死心塌地的愛上千歲，不可自已，想申請加入「巫女同好會」嗎？就請撥002-…哎呦！（編按：你這不肖特約，不怕老婆罰你跪主機板嗎？不過說眞的，也讓我加入「巫女同好會」好嗎？）



▲志狼經得起誘惑嗎？



▲不知合不合您的口味…

▼這樣不太好吧…



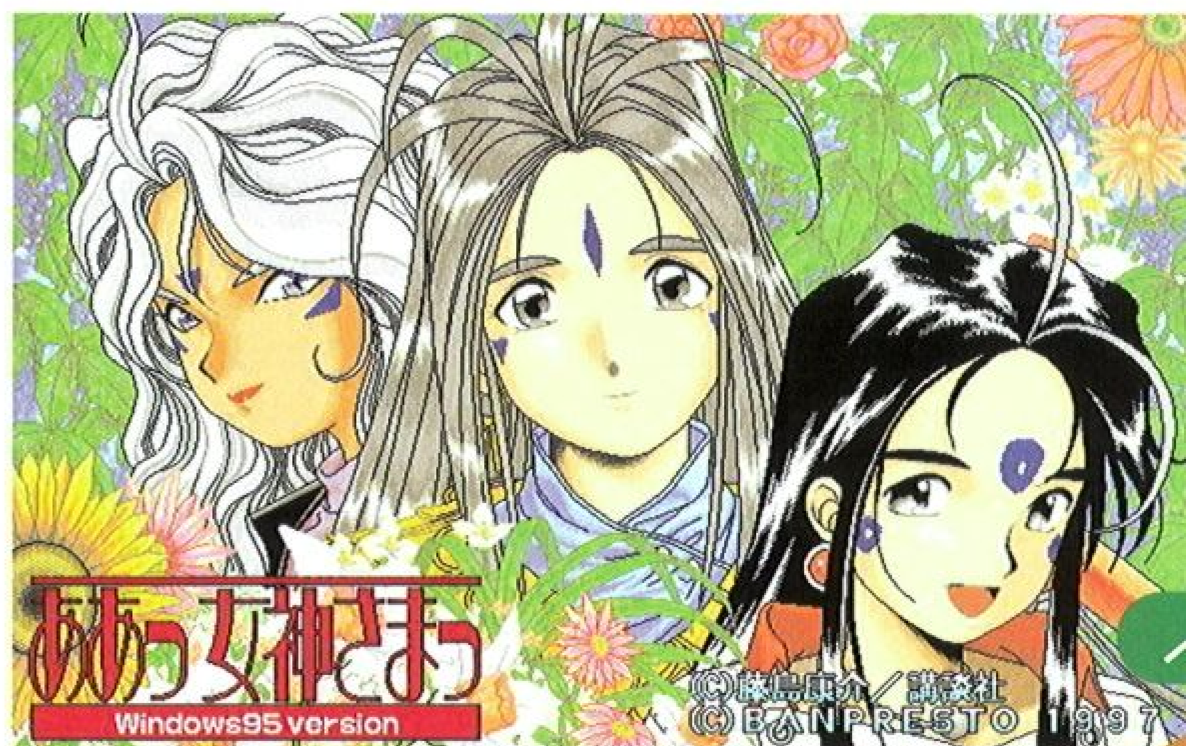


▲一償宿願－與千歲有情人終成眷屬

遊戲小語

倘若您喜歡玩「美少女夢工廠」，那麼強烈推薦本遊戲給您，也必將有另一番新的樂趣。若您心存不軌，只是想看些精彩的圖片，奉勸您該換個遊戲，本遊戲不僅正常，要看到圖也挺累人的。如何？夠虔誠嗎？願巫力與您同在…。









擁有廣大漫畫迷喜愛的「幸運女神」，這回以文字冒險的型態登場，究竟有怎麼樣的表現呢？別急！先讓我們從硬體需求介紹起吧。

／宋明義



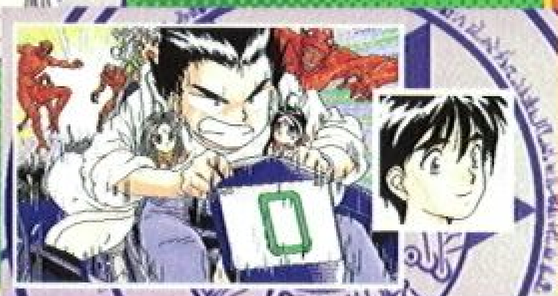
愛做白日夢的瑩一，又在幻想與女神唯美的邂逅

吃硬碟的怪物出現了?!

儘管光碟機已成了電腦必備的周邊硬體，不過還是有許多軟體廠商只是把它當成安裝磁片，希望藉由硬碟速度來彌補遊戲執行的順暢，「幸運女神」正是這樣的情形。如果您像筆者一樣，是切一塊硬碟空間來執行日文系統的話，那麼您至少要有170MB以上的空間，才能夠將本遊戲完全安裝到硬碟。此外，在進行遊戲時，仍然要放入光碟片，這樣才能聽到語音及背景音樂。



▼瑩一正火速前往魔王所在的地點



▲打開寶箱，裡面放了什麼東西呢？

遊戲的可玩度，因人而異…

其實說這是一款文字冒險遊戲，倒不如稱它為〝電子書〞還來得貼切些，整個冒險過程除了戰鬥有指令選項外，其餘就只有為劇情而設計的〝是非題〞，而且您不會因為回答錯誤，而發生遊戲意外結束的下場。

如果您不是「女神迷」，或者日文程度不是很好，那麼筆者並不建議您嘗試來玩。為了看畫面？呃…坦白說，遊戲從頭到尾幾乎沒有幾張特寫的全畫面鏡頭，大部份的畫面格局，就像您現在所看到的情形。所以囉！值不值得一玩，就看您是不是喜歡劇情內容的發展。



▲一般的攻擊是對付不了魔王的

一些額外的小驚喜

除了原本的主題遊戲外，這張光碟裡也附加了一些好料，像是游標圖案、背景桌布、小鬧鐘、拼圖，打〝地鼠〞…等等。這些對於「女神迷」來說，應該會是很有收集價值的小禮物吧？對了！主題遊戲裡的畫面，也可以使用小畫家之類的繪圖軟體來開啓喔！



▲附帶的拼圖遊戲



▲比比看！誰能夠打得最多？



◀這是遊戲所附贈的小鬧鐘

遊戲小語

劇情發展差料點不少，且語法上變淺顯易懂，拿來練練日文是個不錯的教材。不過從遊戲性的角度來看時，缺乏震撼的畫面與動聽的背景音樂，很容易讓人覺得沉悶，再加上佔去龐大的硬碟容量，實在不適合長期保留下來。



快刀亂麻



由IMAGINEER公司發行的「快刀亂麻」，是一款以日本江戶時代爲背景的養成遊戲。整體上來說，對於〝劍士育成〞及〝道場經營〞這兩個方面，有著相當別出心裁的設計，很容易引起玩家注意。

●SLG
JWIN95
●Imagineer
●￥8800

／宋明義

遊戲劇情架構

第一次進入遊戲時，便會自動引導玩家進入劇情的開場，而內容大致上是描述主角－栖岡新十郎的父親，準備將道場交由其子經營，然而卻受到所有弟子們的反對，寧可選擇離開道場另謀發展。因此在遊戲一開始，主角必須從七位弟子中，找回其中三位來經營道場…然而對於新十郎而言，眞正最大的考驗是時間，如果無法在兩年之內闖出名堂，父親將會結束道場，所以該如何成功扮演一位傑出的〝教主〞？就掌握在玩家的手中了。



▲比武大會中場休息時，角色們會提供自己的看法

◀隨著所選的角色不同，劇情發展也會隨之改變

有了如此沉重的包袱，主角自然得好好規劃這兩年的生涯，除了妥善替弟子們安排各種的訓練課程外，更得四處奔波拜訪，盡可能承攬工作機會，才有收入聘請名師來指導。此外，隨著時間進行的同時，也安排了一個主軸的劇情，企圖讓遊戲有更紮實的內涵及娛樂價值。

角色性格值得玩味

雖然這款作品並不算偏重戀愛的發展，不過設計者對於角色之間的安排，卻很能夠掌握〝點到爲止〞的手法。相信大家從畫面上看到栖岡新十郎的外貌，是屬於文弱書生的那一型，因此玩家在一開始所選擇的三位角色，便成了日後情感發展的重要關鍵。咦？在七位弟子中，有三位是男性角色啊…呃，沒錯！設計者確實是針對日本時下少女的喜好，發展出〝男與男〞戀愛的情節（所有角色均爲男性時）。當然啦！如果您像以往一樣選擇女性爲主時，自然就不會發覺有何特別的改變。

▼主軸劇情會隨著遊戲進行的時間而穿插其中



本遊戲用了很多的語音效果，而且錄製得相當好，配合畫面呈現出來的氣氛，大幅提高遊戲的可玩性。雖然畫工稱不上非常細緻，但整體表現仍有不錯的水準，特別是串場的特寫插圖，看得出是下了不少功夫的成果。



▲藤城小春的特寫插圖



▲總村武丸的特寫插圖

差強人意的養成模式



▲千篇一律的訓練動畫，是讓人感到可惜的地方

前面一開始說過，這是個以〝劍士育成〞和〝道場經營〞爲主的遊戲，雖然創意的表現值得稱許，但可惜內容不夠份量，讓筆者覺得十分可惜。舉例來說，每回在訓練結束後，主角便可出外四處活動，一方面尋找名師與承攬工作，另一方面則是爲了主軸劇情的進展，探聽相關的情報。按理說，玩家在遊走這些地點的時候，應該可清楚分辨各地點有哪些特別的用意，以便充實目前的需求。然而實際上，筆者總是看著地圖選單發呆，因爲

▼這是主角外出時的地圖畫面，您可以選擇前往的地點



這些地點似乎沒有明顯的用意，只是與該地點的人閒話家常。至於工作有沒有著落，在此時是察覺不出來的，唯有回到道場後，才會知道有哪些委託的內容。

筆者覺得工作的有無，似乎與出外活動沒有絕對的關係？有時筆者讓主角連著兩回合在道場中休息，照樣有一堆委任的工作找上門。反之，連續到貿易行報到三次，也可能出現沒工作可做的下場。仔細觀察這個部份的設計，就不難發現是內容不夠豐富所造成的，因爲在沒有太多變數的情況下，使得〝道場經營〞的條件含糊，彷彿只是爲了替〝賺錢〞找個藉口罷了！

在〝劍士育成〞的設計方面，就顯得嚴謹多了！只要您不至於造成沒錢請名師指導的狀況，就可好好規劃訓練課程的安排。劍士育成的目的（也是主角最重要的目標）便是在比武大會上贏得冠軍的殊榮。雖然兩年的時間一到，無論主角表現如何傑出，遊戲仍然是劃下句點，但輸贏對於劇情發展與最終完成度，則有很大的影響。



▲在訓練結束之後，可看見各角色成長的變化

如何在比武大會上獲得全勝？

就筆者的經驗，要想連續三場比賽都獲勝，得從事前的訓練安排，以及比武時的出招方式來下手。首先就訓練安排來說，最好從一開始就爲出賽的三位角色做密集訓練，至於其他角色就儘可能安排工作，不需要讓每位角色都能平均獲得訓練。如此一來，便可在第一年尾聲時，讓三位參賽角色的能力快速成長，儘早悟得「心眼」的技法。接下來，在比武大會中，先選擇「慎重」讓我方角色不被對手擊中，然後選擇「心眼」（若是「居合」與「見切」數值不高，就先別急著使用）以及「連擊」，就有很大的獲勝機會。

▼戰勝修兵塾之後的特寫插圖



▼在比武大會上，招式的選擇將決定勝負的成敗





▲栖岡新十郎竟然跑到遊戲研發部?!



只能說該有的特色都有了，但都只是點到爲止的規模，若是能加強內容的變化，相信會有更好的評價。此外，如果時間許可的話，建議多嘗試各種角色的組合，相信您可以從對話中，獲得許多有趣的感受。



エクドラード～鏡中の王國～



●ADV（18禁）
JWIN95
●BLACK PACKAGE
●￥9000

喜歡玩卡片遊戲嗎？歡迎來到エクドラード的奇幻世界！在這裡，您必須運用過人的智慧與膽識，將手中的卡片化為武器，才能解開這趟神秘之旅的目的…。



▲呃…看來這趟冒險相當有看頭喔！

遊戲基本的流程

卡片遊戲日前掀起了一陣熱潮，各式各樣的風格與玩法，常成了玩家們聚在一起閒聊的話題。基於這樣的市場需求，於是BLACK PACKAGE便推出了這款結合卡片與文字冒險的異色作品。

遊戲一開始，主角青狼在學校裡意外地發現了一面神奇的鏡子，想當然爾，便開始了無法抗拒的冒險旅程囉！由於整個遊戲的重點，是放在卡片戰鬥的部份，因此對於劇情內容的發展，說實在的，並沒有值得一提的地方。筆者個人覺得，這款遊戲既然已掌握了不錯的遊戲性質，應該是值得多花點心思在編劇方面，否則至少也不應該太吝嗇於背景畫面的變化，套來套去就只有那兩三張背景，實在讓人提不起玩下去的興趣。



▲在遊戲中，經常出現回憶過去的畫面



◀玩家的目的，就是戰勝地圖上所有的紅點

辛苦奮戰後的代價

就如其他限制級遊戲一般，玩家們總是希望在辛苦戰鬥後，獲得一些有看頭的獎勵。在遊戲標題選單裡，有一項叫做「回想模式」，便是將冒險過程曾經出現過的精采畫面，讓玩家能夠再次目睹。而「音樂模式」的情況也是相同的，您只能點選聽過的曲目。說實在的，若要將全部的畫面與音樂都得到，是需要付出相當多的時間與耐心在卡片戰鬥上，所以值不值得收集？就看您的需求而定了。

▼該…如何形容此刻的心情？



▼長得十分可愛的流香！





▲面對如此身材的角色，背景顯得不重要了！



▲將點數分配給各項屬性

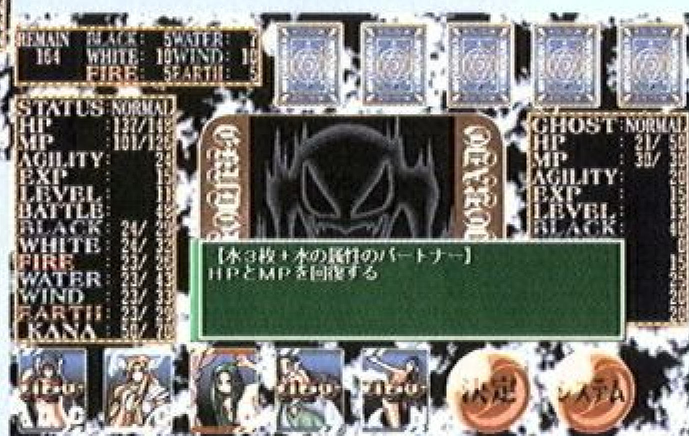
關於卡片的出牌規則



▶在角色下方的各種色帶，將影響牌型出現的機率

▼戰鬥的格局設計細緻，卡片也製作得很有特色





▼此時所組成的特殊牌型，將可發揮相當大的效果



不知是否因爲筆者接觸卡片遊戲太少，花了好些時間研究的結果，仍然覺得“霧煞煞”的？儘管遊戲是玩完了，但多半是靠運氣贏得戰局。每張卡片的基本意義倒很容易看懂，即使組合在一起的變化，也可從系統提供的解說得知，然而讓筆者百思不解的，是打出去之後的結果，究竟點數的計算是依據哪些參數？還是以亂數來決定的呢？

在有些情況下，組合牌會產生威力加倍的效果，只是滿足的條件爲何？似乎單從畫面所顯示的參數判斷是不足夠的。暫且不論出牌規則定義不夠明確，至少設計者應該要爲玩家著想一下，將卡片用途的說明訊息顯示在畫面上，而非主動去系統查詢才能得知。

隨著累積的戰局經驗，不久便可獲得些許的點數，以分配給各項屬性。在此，玩家們就必須先了解各屬性的特質，盡可能將點數分配給自己偏好的牌型。在這個遊戲裡，玩家最多可擁有六位夥伴，每當開戰之前，可依對手的弱點來指派參戰的角色；請仔細留意角色下方各種色帶的長度，它將會影響到牌型出現的機率。除了最後的首領之外，敵人都會有明顯的弱點，因此只要派出的角色適當，應該都能輕鬆獲勝。



▲在城鎮與人交談時的處理方式

◀美術的畫風相當成熟

エクドラード～鏡中の王國～

可以做得再專業些

這款遊戲整體的表現差強人意，主要是因爲內容的創意不足、冒險過程的場景單調、牌型組合的變化有限…等等。感覺上，這似乎只是爲了娛樂玩家而製作的小品遊戲，設計者並沒有太大的野心在擴張格局的規模，所以您就算是錯過這款作品，也應該不會感到可惜的。





▲這就是最後的首領，攻擊威力非常驚人

◀相當強的敵人一惡魔



以卡片遊戲爲訴求是個不錯的方法，不過牌型變化不夠豐富，影響了遊戲的耐玩度。美術的表現可圈可點，若是能增加些畫面與劇情使用，相信會有更好的成績表現。





●AVG（18禁）
JWIN95
●CSWARE
●￥6800

★林家弘

曾經以『禁斷の血族』而受到許多玩家喜愛的CSWARE，這次推出的這款『愛が見えはじめたら』，是一款由三部不同的原作故事所結合而成、屬於文字冒險類的的合輯遊戲。相信各位喜愛貪小便宜…不不，是精打細算的朋友們一定特別喜歡這種三合一的遊戲吧？至於這款遊戲是不是像我們所想的那麼超值呢？且聽我爲您娓娓道來吧！

三部主題相同的故事

遊戲內共收錄有『VICE』、『B・B』、『京都戀愛慕情』等三個故事，每個故事的角色、背景皆不相同，但是在這三個獨立的故事中唯一的共同點，就是男女主角都是在相遇邂逅之後，便不知不覺地愛上了對方，故便以『一見鍾情』來作爲這個遊戲的大標題。三個故事的操作方法都大同小異，是屬於傳統選擇指令式的對話系統，只要不斷地選擇指令便可讓遊戲進行下去（有人稱之爲按鍵遊戲）。『VICE』的選擇方式較簡單，它只在劇情需要時才出現選擇項目，玩家不會在重複的指令間浪費無謂的時間。其他兩部故事的對話方式則是會固定出現如『查看』、『思考』、『對話』等指令，玩家必須不斷重複選擇這些指令，故事才能進展下去，無形中浪費了許多時間。

▲待嫁新娘為何愁眉不展呢？



◀被巫女前輩揶揄，真不甘心！



美麗的宮乃是個可愛調皮的巫女

雖不華麗卻十分耐看的畫面

說到這遊戲的畫面表現，眞的可以用可圈可點來形容。大部分的遊戲其圖形大多是在電腦上直接進行著色的工作，圖形上點陣的痕跡較明顯，彩度與亮度都較爲強烈；而這遊戲的畫面似乎是以卡通影片的方式製作，以手繪彩色原稿掃描進電腦後再予以加工處理，效果與卡通影片十分接近，畫面整體偏向中間色調，看來十分的柔和。角色的造型畫得相當不錯，筆者尤其喜歡封面上的那位新娘，看起來像不像藤島康介的『逮捕令』？而遊戲中的背景表現也很稱職，很能襯托出整體的氣氛。

▼要嫁給這種公子哥兒嗎？





▲可惡的父親！居然賣女求榮！

▶主角是專門破壞他人婚姻的偵探



遊戲的聲光表現

遊戲中的音樂是以音效卡來播放的，音質聽起來還不算太差，只是曲調旋律不是很動聽，無法予人深刻的感受，很容易就忘了它的存在。不過，此遊戲倒是很用心地爲角色配上了全程語音，而語音錄製的效果也相當不錯，就這點而言其他遊戲大概就很難做到吧？



▲讓大哥哥教妳接吻的滋味！



▲何必為那種負心郎哭泣呢？

煩躁空洞的故事內容



▲讓我告訴妳何謂真愛…

▼對付高傲的女人，非得來硬的嗎？





始終相信他會再來相救！

前面說了這麼多它的優點，接下來就來談談它故事的部份吧。由於三部都是小遊戲，所以在故事的內容、長度與圖形數量上就不可能太多，於是乎各種大家熟悉的拖戲絕活都紛紛出籠了，像是以極多的文字來描寫一間簡陋房間的種種細節、或是不斷的描述剛起床時餓肚子的主角內心的感受等等，讓人根本不想也沒必要去看的訊息，在這遊戲中可說比比皆是；與這些濫竽充數的橋段情節比起來，激情場面的描寫反而簡略得像一筆帶過似的。至於各個橋段的情節也是乏善可陳，就拿三部故事中的主打作品『B・B』來說，整個劇情幾乎沒什麼精彩的高潮，從頭到尾不知故事主旨爲何，令人不知所措，情節枯燥得簡直像三流小說。

過高的難度

製作公司大概是想提高遊戲的可玩度吧，在『B・B』中有多達七種的結局，且對話中設有許多的分歧點，但可惜的是每個故事分歧點不夠明顯，玩家所選的與接下來所進行的劇情無法直接聯想。至於想玩到眞正的結局，就非得照著攻略一步一步地走不可，只要有一個地方選錯，很容易就GAME OVER了，像這樣爲提高遊戲性而刻意安排的劇情分歧卻導致反效果，實在是非常的可惜。



▲試試我的鐵拳！

▼能死在你懷中，也是幸福的…

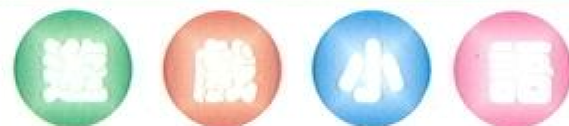


▼圓滿的結局





▲她也變成吸血鬼了！



以遊戲性來說，這遊戲實在枯燥到令人沒有繼續玩下去的動機，有時間不妨試試別款遊戲吧！



愛が見えはじめたら

ゲーム FOCUS

魔人形[mədɔl]

／林家弘

●AVG（18禁）
JWIN95
●Fairy Dust
●￥8800

在吵雜熱鬧的街道上，我的視線無意識地越過重重洶湧的人潮與車潮，我看見了她，那孤單而寂寞的嬌小身影就像人偶般，遺世獨立地立於城市的角落中，沒有任何人注意到她的存在，只有我被她那如宇宙般無盡深隧的眼眸給深深牽引，像是在邀請我一起進入與她相同的同一時空…在那瞬間，一切盡付虛無，而我的意識也像雲霧般地消逝無蹤，肉體變成被他人操縱的人偶…。

由卡通原作延伸的故事

『魔人形』原先是一部成人取向的限制級卡通，是成人卡通『乳霜檸檬』系列作品之一，故事是敘述一位少年迷上了一位謎樣的少女～妝子，卻不自覺地陷入迷霧魔女的陷阱，失去了男性的肉體，卻變成另一個被操縱的女性，繼續吸引其他徬徨的靈魂…。『魔人形』就是這麼一部充滿神祕情挑的異色作品。原製作公司在轉向電腦遊戲發展後，陸續將過去幾部受歡迎的卡通改編成遊戲，如大家所熟知的『亞美』便是他們自卡通改編的作品。這款『魔人形』的遊戲版是延續卡通的劇情，姊姊涼子為了尋找失蹤的弟弟，而委託主角幫忙協尋，因而意外發現少女妝子的眞面目…。

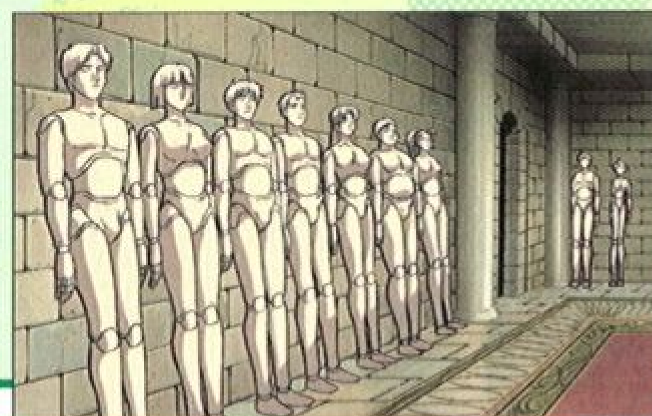


▲迷霧魔女正是操縱魔人形的元凶

▼變成魔人形的廣夢



▼被魔人形誘惑者的下場





▲事件從廣夢遇見妝子開始



▲妝子擁有不可思議的力量

優美淒涼的背景配樂

遊戲的系統十分簡單，玩者只需要在劇情分歧處選擇對話項目，不需再做其他的操縱，劇情便可繼續下去，絕不會發生劇情卡住的狀況。遊戲中相當用心地請來原作中的配音員，將每位女性角色都配上了語音，使得遊戲中的人物情感更加鮮活。另外在音樂的部份也製作得相當不錯，每首曲子都是以CD音源來播放的，不只音質清澈悅耳，旋律也十分動聽，各位不妨在音樂鑑賞模式中仔細聽聽看，相當好聽哦。



▲兩位妙齡美女投懷送抱，你怎麼辦？

▼偷看是不好的行為哦！



卡通式風格的畫面



◀看來十分愛玩的眞理，可也是個女警哦！

▼你願接受魔人形的邀約嗎？



▼愛上主角的眞由也是魔人形



由於這部遊戲是延續卡通的故事，在遊戲中大量沿用了卡通版的畫面，再加以修飾更改；雖然如此，並不表示它是個舊瓶裝新酒的東西，相對的，新加入的畫面十分的多，遊戲中所出現的圖片更多達三百多張，圖形量能像它這麼多的遊戲實在不多。遊戲中的背景是將已經繪製好的彩稿掃描進電腦，所以感覺相當自然、飽和。人物的造型大致上也延續了卡通原作的風格，尤其魔人形妝子的造型更是有種冷僻的美，把沒有靈魂的玩偶般少女表現得淋漓盡致。

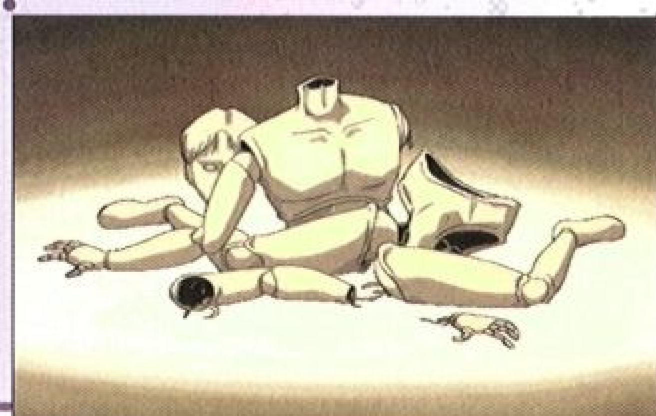


錯綜複雜的多線式劇情



▲廣夢終於得以與妝子成爲戀人

▶一不小心，你也會步上他們的後塵



遊戲的故事有多重的劇情路線與多重結局，故事會依玩家的選擇，出現許多不同的發展，不過由於玩家可選擇的對話項目只會出現在劇情分岐處，所以玩家可在幾個重大的分歧處前存檔，便可多次嘗試不同的故事路線。不過，故事的路線大致上是在前半段會有明顯的分岐，後半段則大多屬於二擇式對話，選錯了大不了重來罷了，還不算太難；在這裡要特別提出一點，遊戲的存檔只能在對話選項前一句對話時，才會在畫面右下角出現存檔用的按鈕，若是訊息按得太快的話，很容易就會錯失存檔的機會了，這一點算是較奇怪的設計。

氣氛營造恰到好處

遊戲中的氣氛營造得相當好，從一開始回想卡通版劇情的表現手法，到後面開始接觸到事件元凶、深入迷霧魔女巢穴、妝子對主角誘惑等等橋段，都將詭異的氣氛營造得恰到好處，那種使人置身迷霧當中的感覺的確十分的特別。遊戲中登場的幾位女主角其設定相當的有趣，有打扮成男生在街頭畫人像的女高中生，還有白天是女警，一到晚上就變成性感的六本木女郎；當然，令筆者印象最深刻的還是那位魔人形妝子，那種虛無飄渺、卻又充滿了獨特的吸引力；每位角色的個性都刻畫得十分鮮明，且每個相關的事件與圖形都相當多，玩起來感覺內容十分的豐富。如果你是個很有耐心的玩家，那這遊戲絕對適合你一試再試，看看是否可看到所有事件的圖形。



▲妝子回復成爲普通的少女

遊戲小語

如果你曾看過卡通原著，而且也很喜歡這部片的話，那你絕對會喜歡上這款遊戲；因爲無論是氣氛或是畫面，它都是十分忠於原作的作品。至於沒看過原作的人，你不妨也試試看，豐富的遊戲內容相信能讓你滿意。





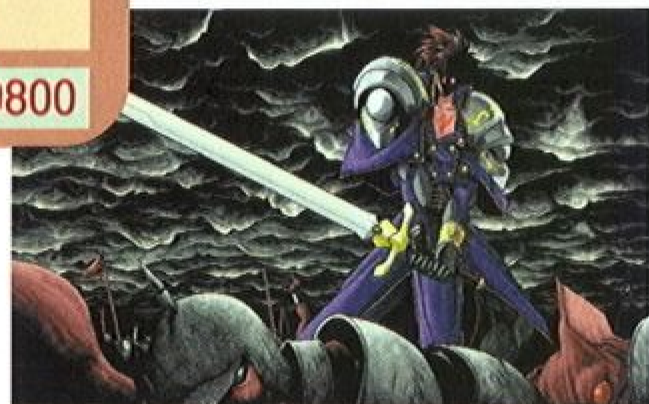
●RPG（18禁）

JWIN3.1
JWIN95

●DO

●￥9800

／HAYASHI



▲上一代的勇者擊退魔王及怪物的英姿

在這個王國裡，有一個年代久遠且快被人們遺忘的勇者傳說－在傳說中勇者是爲了消滅魔王而存在。自從上次的與魔王大戰時，有個胸口上有紋章（不是刺青，是神聖胎記），乘坐著銀翼的飛龍的勇者，將危害人類的魔王殲滅。消滅魔王之後，這位勇者預言日後魔王一定會再次出現，爲了完成『勇者消滅魔王』這個偉大的目的，他的後代（勇者的種族）會一直傳承下去，直到永遠。



▶魔王指示手下追殺露潔一行人

劇情提要…

在一名爲米魯法的村子裡，露潔（ルージュ）看到今天的早報，壓不住內心的喜悅：『我終於等到了這個機會，萬惡的魔王終於現身了，這不就代表傳說中的勇者就會出現了，嘻！嘻！太好了！』露潔一生中最大的夢想就是嫁給勇者先生，能夠與勇者共同踏上紅色地毯的那一端，一起組一個勇者家庭，生一堆小勇者，那該是件多美好、多棒的事情啊！爲了這個偉大的時刻來臨，十七歲的露潔早已習得一身的好武藝（簡單的說露潔的職業是女戰士），於是她穿戴上戰士盔甲及寶劍，在同村的好友芭妮拉的道別祝福下，踏上追尋勇者的漫長旅途。



武鬥大會中與神秘的黑暗騎士對決

這套遊戲是由DO在去年（1996年）所推出的限制級RPG遊戲－『ルージュの傳說』（以下簡稱ROUGH），內容敘述著女戰士露潔爲了與神聖的種族－勇者結婚，在魔王出現時，踏上了『征』途。途中歷經了武鬥大會（露潔原以爲可以在武鬥大會中找到勇者，結果沒想到竟得到冠軍，反被魔王認爲露潔就是勇者而派手下追殺）、認識了一些『志』同道合的伙伴（這個『志』不是與勇者結婚的『志』，而是消滅魔王的『志』）、在教會地下室中，露潔不慎被色力鬼所俘，危急時一位會召喚銀龍的神秘男子迪斯出現，解救了露潔等人，露潔一行人是否可以消滅魔王？而迪斯是否就是露潔等待的勇者呢？這些謎題就留待玩家們自行解答囉。

▲喜悅的露潔穿上了戰士的盔甲，決心出去找尋傳說中的勇者

▼與露潔同村的女子芭妮拉



▼露潔一生中的最大夢想就是和勇者結婚





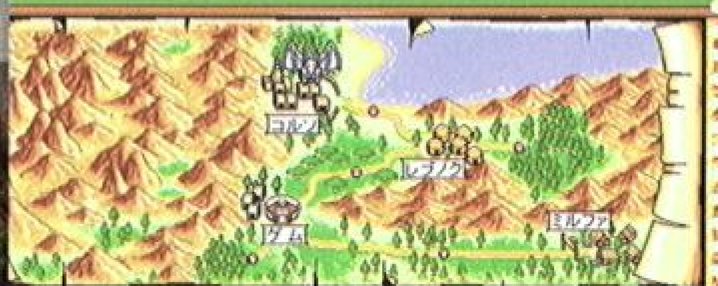
▲某天，從報紙上看到魔王出現擾民



在畫面上的表現如何呢？



▲小精靈偷走了施法用的水晶球



▼大地圖移動畫面，畫面中的飛龍為乘坐工具

一看到ROUGH的畫面，不禁讓筆者跌回到十幾年前的單色時代（什麼？想推算筆者的年齡？筆者給個提示，無敵鐵金剛、科學小飛俠、小甜甜、寶馬王子等在國內播放的國語配音卡通節目，筆者都是看首映的啦！），那時後除了創世紀系列外，冰城傳奇及幽靈戰士都是讓玩家愛恨交加、沈迷其中的RPG經典作品。

ROUGH的3D移動畫面與冰城傳奇的移動畫面非常相似，而左方的俯視地圖又有幽靈戰士的味道（不同的部份爲幽靈戰士是在未知的迷宮中探險，走過的部份會自動繪製地圖並顯示出來，而ROUGH則全部的地圖都看得到），當然難度上就遠比上述的經典RPG容易的多了，甚至只需注意俯視地圖就可走遍全區，再也不必像冰城傳奇一樣，一格一格痛苦的『畫地圖』。啊！扯遠了，回到正題，



▲王國的公主被囚禁在魔王殿的地下室裡

▶露潔一行人前去洗溫泉的養眼鏡頭

ROUGH的畫面並非很出色，不論是3D的移動畫面、或是遊戲介面的設計、戰鬥的怪物造型等圖形，都不會特別的吸引玩家的注意，甚至在我方的人物框中（狀況欄），都看不到我方人物的肖像（只有文字顯示），這一點比起美國的魔法J 、魔眼殺機等遊戲（我方人物肖像有各種精彩表情）單調了許多。



▲大戰章魚怪



謎題難度不高



▲露潔一行人在野外宿營

遊戲在操作上則同時支援鍵盤及滑鼠，不過在移動上則以鍵盤來操作比較方便。遊戲的事件解謎難度不高，怪物出現的機率及強弱尚可，感覺上並不十分刁難玩家。由於ROUGH的基本架構還是傳統的日式單線RPG，不論在劇情路線或是法術、道具都固定不變，不若冰城傳奇有趣。特殊攻擊與法術同類，有攻擊、輔助攻擊、輔助防禦、醫療等，都會消耗MP；道具的使用則爲恢復HP、MP及解除特殊狀況。



▲好累哦！休息一下吧！



▲在海邊解救了人魚族

遊戲小語

現在才介紹這款遊戲，感覺上比較慢，雖然如此卻也讓我們瞭解一套遊戲在設計當時設計人員的觀點、能力等級以及公司的設計發展走向。ROUGH的容量大部份爲語音資料，而整個遊戲規模屬小格局，希望DO能再接再勵製作出更好的RPG。



●九十九次郎



●AVG（18禁）
JWIN95
●トラッシュ
●￥8800


▲主角戶羅玲子是具有靈能力的少女


▲學生會長真行寺美和及舍監北村禮那私底下有不正常的曖昧關係

戶羅玲子是自古以來流傳下來的的少數靈能者家族之女，常利用其特有的靈能力協助警方解決一些異常犯罪事件。這次玲子接到警視廳的新任務，需要潛入到一所著名的女子學園，調查有關學生集體犯罪及連續失蹤的真相。沒想到在這些奇異事件的背後，竟然有一宗極可怕的陰謀正蘊釀中…。


▲學妹神谷惠子相當崇拜主角哦！

分叉的故事劇情


▲室友內村友香經常是一幅苦瓜臉

◀加入新納粹黨的エレノア修女是整個事件的元兇

『惡靈學園』的整個故事，是敘述在二次大戰時日本帝國陸軍曾研究一種太古所遺留下來的超力量－ES（Energy of Super），據說有超越核分裂的強大能量；後來這種力量的研究終止，並被深埋在私立明鵬學園的地底深處。但是德國新納粹的份子仍意圖奪取這種力量，因而引起了學園中的種種事件…。


▲結城麗子是最後出現的關鍵人物

在遊戲一開始時，主角戶羅玲子將會遇到工藤薰，隨著主角的態度，而會影響往後的劇情發展；除此之外，遊戲中還有各種陷阱，如果不慎加選擇時，將會遭到BadEnd的下場，所以玩家們最好經常存檔，反正儲存檔相當小，多存幾組也無妨。

就整個劇情架構而言，由靈異現象、太古文明到新納粹的介入，故事的確有相當的變



聲光效果



▲使用3D模組架構的校舍看來十分陰沉



▲偌大的禮拜堂散發出一股邪惡的氣息

▲校醫遠山杏子是共犯也是受害者

由於屬於靜態的冒險遊戲，因此畫面的表現是相當重要的一環。由於使用高達32000色的Full Color，所以畫面表現可說是相當精美，具有卡通動畫般的畫面品質；除了人物使用手工繪製之外，背景及物品則使用3D模組及實景相片處理，所以看起來除了真實之外多了一份陰森的氣氛。至於H畫面也做得相當有看頭，除了各種令人刮目相看的全螢幕畫面之外，還有長達兩個畫面的捲動畫面，在背景音樂的襯托下頗具魄力。

提到背景音樂，遊戲中共有十幾首風格不同的音樂，會隨著場景或劇情發展而變化，讓玩家在進行遊戲時更可以體會到遊戲的整體感覺。至於音效則是遊戲中較弱的一環，除了少得可憐之外，有些音效還配得有點奇怪，與當時遊戲的氣氛格格不入。



▲與眾人告別離

▼麗子（レイコ）與玲子（レイコ）見面的一剎那



化起伏；而裡面的登場角色也清一色是女性，讓玩家能體會到女子學園的風貌。不過最特別的，還是整個遊戲以『SMの享宴』爲標題，因此內容自然充滿了相當淫靡的氣氛，讓整個遊戲進行起來更具特色。



▲詭異的力量據說與太古邪神有關



▲一開始的對話選擇將會導致不同的故事發展



▶呀！就算妳是學姐，也不可隨便踢人～都曝光了！

遊戲小話

『惡靈學園レイコ』是較異類形態的靜態冒險遊戲，由於畫面表現相當出色，劇情也有一定程度，所以頗具可玩性，但是能不能接受遊戲中的某些內容，則是視個人興趣而定了。



FINAL RACING

終極賽車

史上最炫麗的賽車遊戲

建議售價:800元

遊戲特色:

- 首款由國人自行開發的3D即時賽車遊戲!
- 以Direct X為開發工具,技術絕對領先!
- 6種未來車款,8個非常炫麗的跑道可供選擇!
- 片頭動畫及貼圖材質均由SGI所繪製,畫面超華麗!
- 音樂採CD音軌方式播出,效果更逼真,一定讓你熱血沸騰!
- 支援3D加速卡、搖桿及方向盤!
- 提供連線功能,共有3種連線模式!最多可6人同時連線!











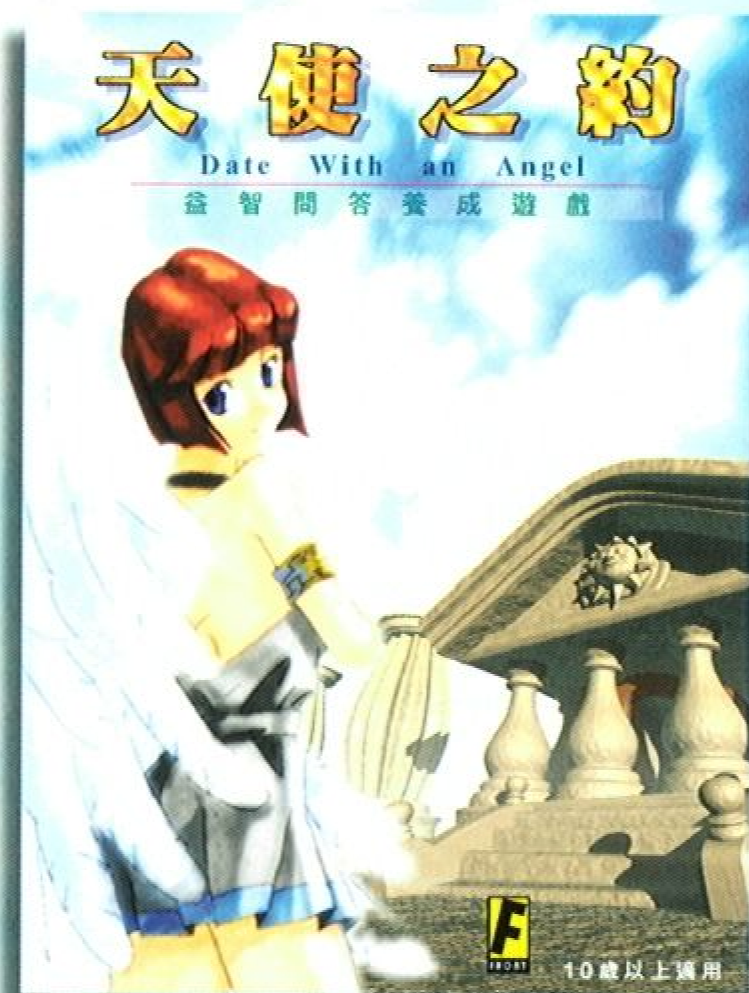
Windows 95
CD-ROM

系統需求:
Pentium 133
4倍速光碟機
16MB RAM
Windows 95
建議搭配3D加速卡
適用年齡:6歲以上


正先實業有限公司
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION
台北市建國北路二段129號7樓
TEL:(02)2506-0271 FAX:2504-2319


富峰群企業
代理發行

結合「大富翁」、「國民教育委員會」、「美少女夢工廠」的益智問答養成遊戲



天使之約

Windows 95
CD−ROM

遊戲特色：

國內首款益智問答養成遊戲

提供連線功能，最多可以 8人連線

還有兩人對戰模式，可在同一部電腦上進行競賽

共有16種題目類型，總題數超過6000題

適用年齡：10歲以上　　建議售價：750元

■單人遊戲模式：玩遊戲也可以讓你變得更聰明，只要你在遊戲時間內順利過關回答各式各樣的題目，並通過3個小遊戲的考驗，你就可以如願當上天使，看見精采結局！


單人遊戲畫面


回答問題畫面


結局畫面之一

還有3個小遊戲


益智拼圖


猜數字


猜撲克牌

系統需求：

486 DX 100
16 MB RAM
Windows 95
4倍速光碟機
15 MB硬碟空間
鍵盤及滑鼠
具有Direct X相容驅動程式之音效卡


兩人對戰模式

■兩人對戰模式：和你的親朋好友，在同一部電腦上捉對廝殺，緊張又刺激！


連線模式

■3種連線模式：最多可8人同時進行比賽，看看誰是最後的冠軍！



熱鬧滾滾的四國







最Q的WIN95中文版即時戰略遊戲。

四國誌是一款新型態的戰鬥遊戲。
即時與全自動是本遊戲最大的特色。
這套擁有一個非常特殊的世界，所涵蓋的層面極廣，不論是初學者、或是個中高手，皆有其發揮的空間。
現在、就讓我們帶您進入這個獨特的遊戲世界吧！

遊戲不需輸入硬碟，可直接由光碟進入遊戲。

直接由光碟進入遊戲，既不用佔掉硬體的空間，又可以省去安裝及設定上帶來的麻煩。

具備體貼入微的電腦托管功能。

本遊戲適合大孩小孩、新手老手玩的遊戲，每個人都可以用不同的態度來玩它哦！可以很懶地將一切交給人工智慧去打點，也可採用重點關切原則，適時提出效率行動，遊戲度非常高，一切由您決定喔！

提供CD及MIDI二種音樂模式，豐富且動聽。



天堂鳥資訊有限公司
高雄：高雄市光華一路206號15樓之4
電話：(07) 226-0366　傳真：(07) 226-6086
台北：台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話：(02) 87735409　傳真：(02) 87735408

天堂鳥換厝了

為了擴大營業，拓展業務以及給您更好的服務，天堂鳥台北分公司搬新家了。敬請繼續給予我們支持與愛護。

我們的家
地址：台北市仁愛路３段５巷１弄１５號１樓
電話：８８６－２－８７７３５４０９
傳真：８８６－２－８７７３５４０８



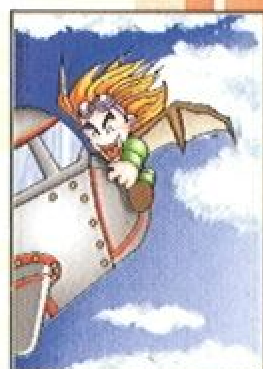


全方位挑戰您的IQ！

全面訓練您的組織能力！









天堂鳥
地址/高雄市光華一路206號15樓之4
電話/高雄07-2260366台北02-87735409
台北客服02-87735412

扮誰像誰？

不喜歡自己嗎？



沒關係........
你可以是賽里歐斯王子；
滿腔熱血、結交四方豪傑，
赤手空拳征服西歐各國。

夜半不睡，
墓仔坡嘛敢去？

你也可以是克麗絲；
周遊各國
尋找神秘的魔鏡，
探索未知的世界。

或者幻想一段
英雄救美眉
的故事情結？
你更可以是傑立歐；
砍殺大野豬，
只為了做.....
豬肉火鍋？
誤打誤撞
卻解救了克麗絲美眉！

我要你

工作地點：台北。高雄

誠徵

- **遊戲企劃** 熱愛PC-GAME，具文案能力
- **程式設計** 懂C++語言，具WIN95軟體開發能力
- **原畫造型** 卡通人物造型研發，具漫畫能力
- **CAI幼教計劃人員** 具相關幼教經驗，對軟體開發有興趣



英雄傳說I





屠龍戰記

扮・東・扮・西・扮・南・扮・北・天・地・無・所・不・扮

穿越神祕遠古時代........

天帝之子帶您尋找曾經失落的記憶
在愛恨情仇的糾纏之外...
您背負的是拯救蒼生的重責大任



天堂鳥資訊有限公司

高雄:高雄市光華一路206號15樓之4
電話:(07)226-0366　傳真:(07)226-6086
台北:台北市仁愛路3段5巷1弄15號1樓
電話:(02)87735409　傳真:(02)87735408

擴大徵才 我們需要您 擴大徵才

工作地點:台北、高雄　工作地點:台北、高雄

- 遊戲企劃:熱愛PC-Game，具文案能力。
- 程式設計:懂C 語言，具Win95軟體開發能力。
- 原畫造型:具漫畫能力，卡通人物造型研發。
- CAI幼教企劃人員:具幼教相關經驗，對軟體開發有興趣者。

歡迎您加入我們！請將履歷寄本公司台北或高雄。

天帝之子



全新設計的精美戰鬥界面，簡潔視窗更體貼玩家

本遊戲採高解析製作，精緻的界面及各指令框一目了然，簡潔的視窗畫面更方便您查閱訊息。

捨棄傳統建築背景，百張創新大螢幕俯視圖場景

以創新的畫風製作出具有古中國原始社會及神話色彩的場景，捨棄傳統古代RPG角色扮演遊戲的建築背景，不管是離奇古怪的空中樓閣或空中仙境均刻畫得細緻逼真，又加入大量的迷宮地形，絕對讓玩家又愛又恨。

層層關卡加上撲朔迷離的劇情，考驗玩家的功力

精心設計的重重關卡，玩家必需更加絞盡腦汁，才能突破重圍，加上豐富又撲朔迷離的劇情，真實考驗玩家功力。



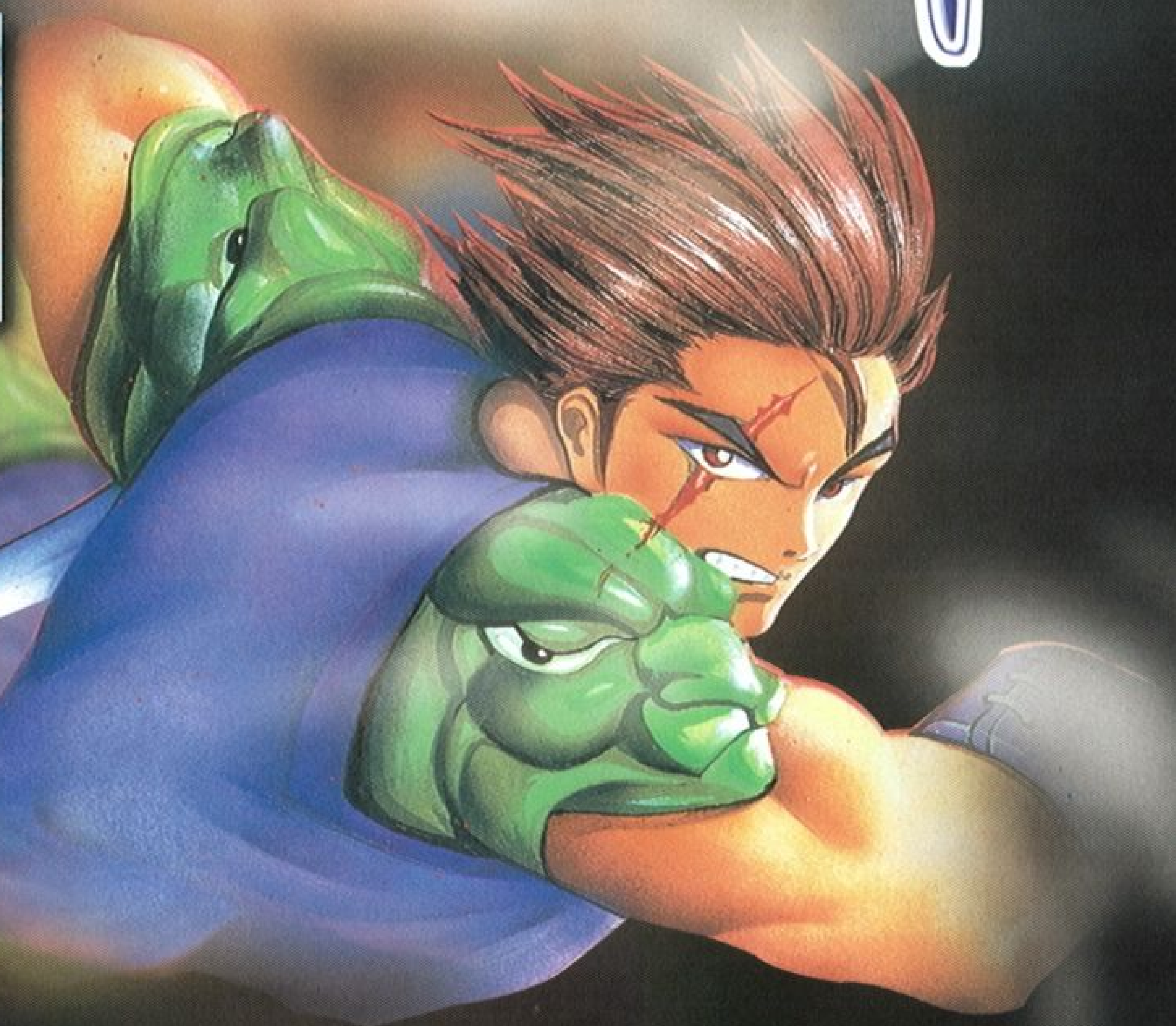
近三百多組戰鬥動作，採橫向卷軸戰鬥畫面呈現

精心刻畫的戰鬥背景，配合多樣可變更的背景物件，以數十組的大法術對抗百種造型各異的的敵人，絕對滿足玩家的心。









山海經
神州戰役

狂熱發售中

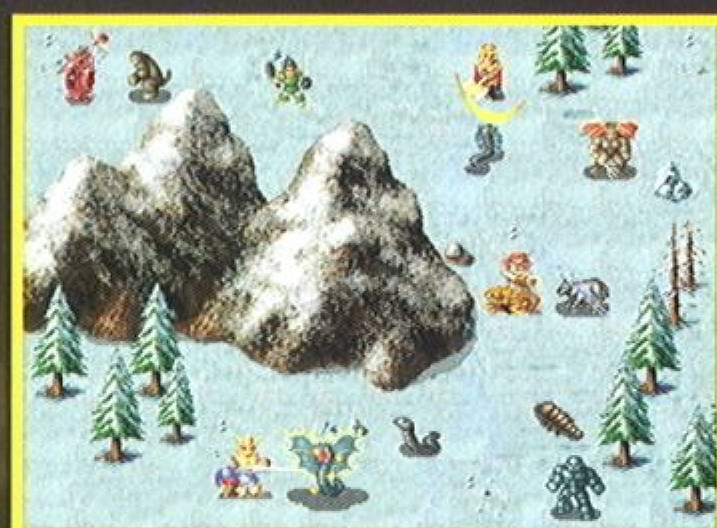


遊戲屋科技股份有限公司
泰騰科技股份有限公司

台北縣中和市中正路788-1號13樓
電話：(02)32340231 傳真：(02)3234023
E-mail address:and9763@ms1.hinet.ne

百種武器造型，華麗的魔法
多線式劇情，多重結局的戰略遊戲
您可選擇正義使者或邪惡魔王進行不同感受的遊戲
全畫面戰鬥模式，高解析華麗的特效，滿足您的視覺

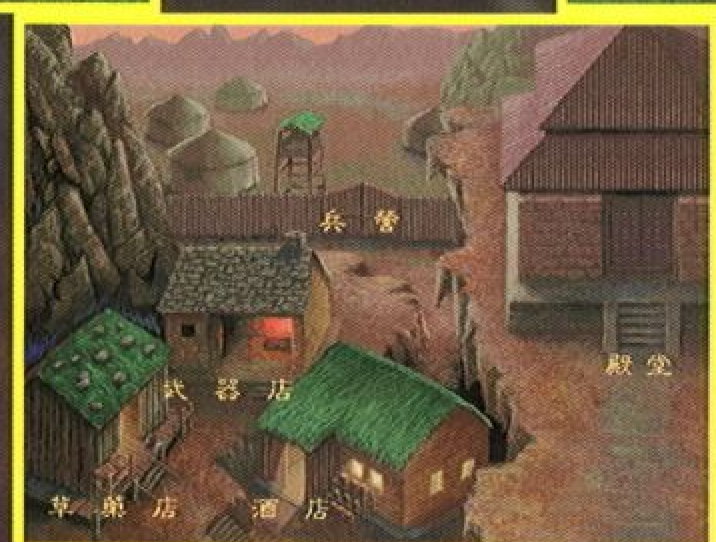




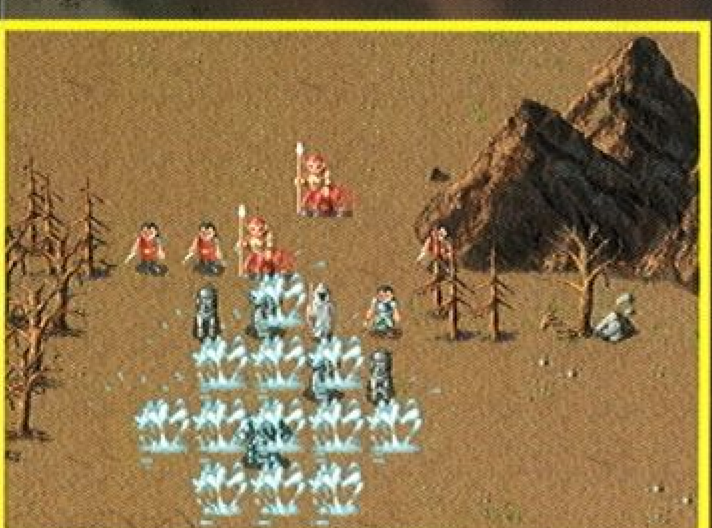
終極戰役山海經





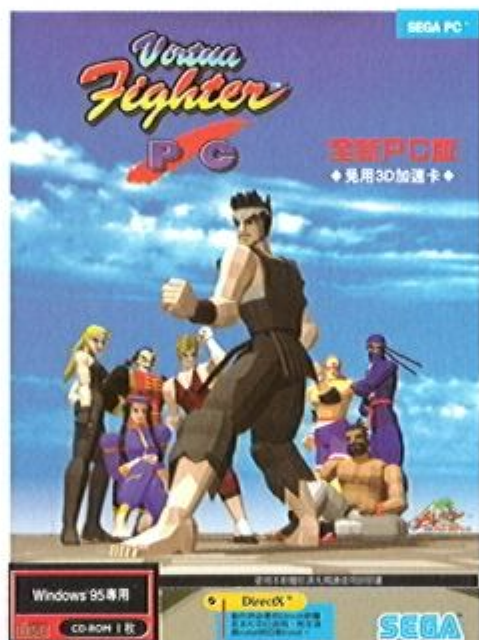



神州浩劫天地心





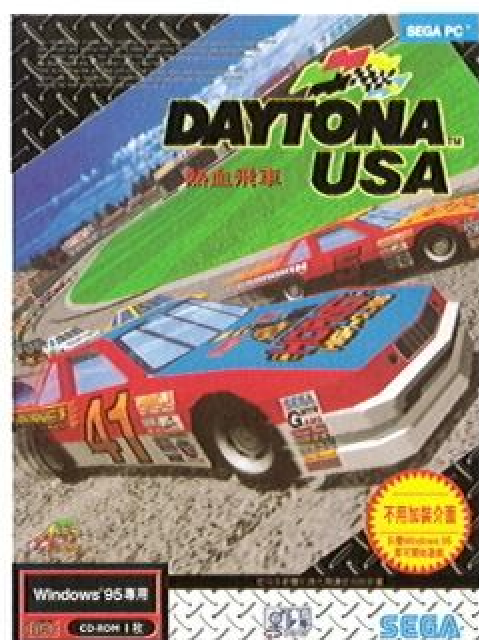
SEGA PC SEGA PC SEGA PC SEGA PC SEGA PC SEGA PC



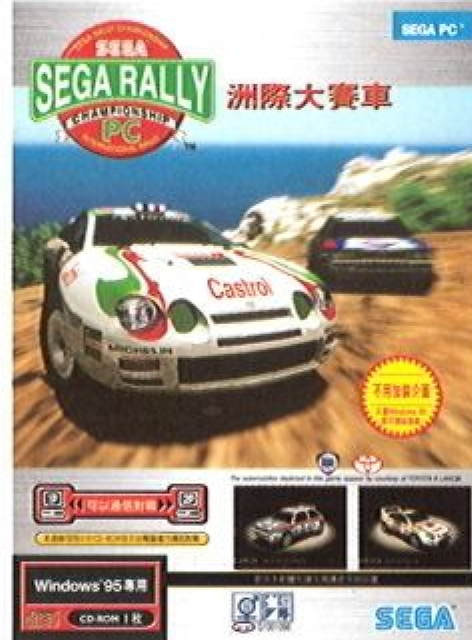








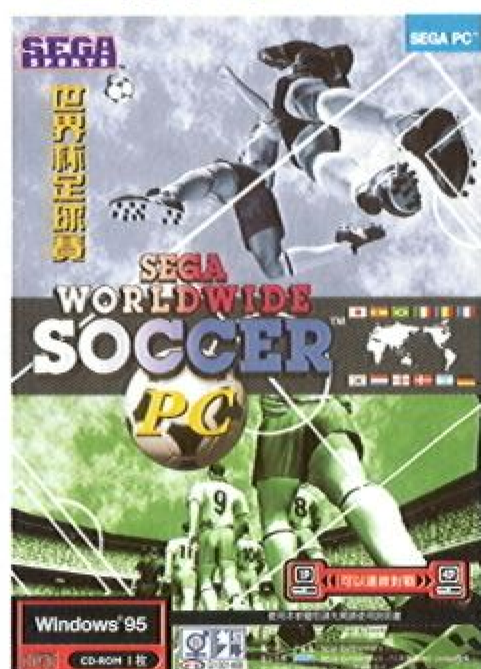








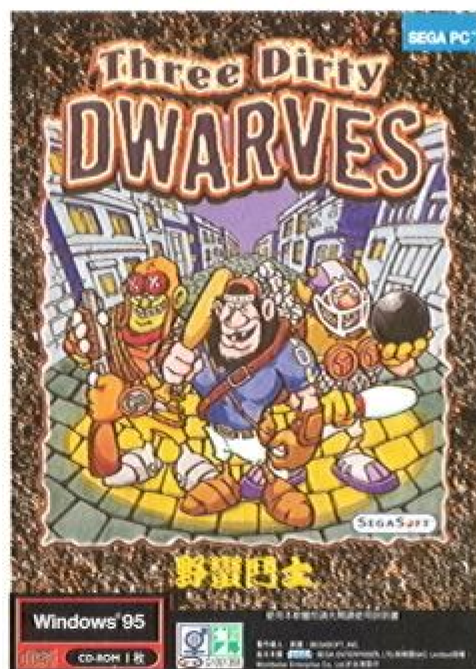
世界杯足球賽



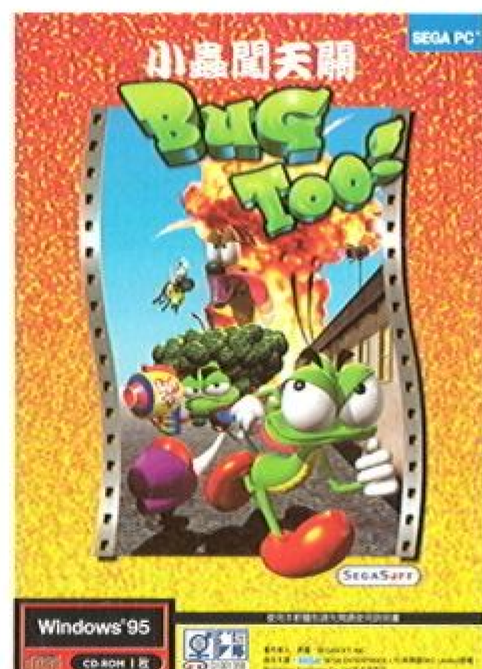
威天神鷹



野蠻鬥士



小蟲闖天關



（近期內上市）　　　　（已上市）

台灣地區總代理



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

台北縣深坑鄉草地尾59之6號7樓
電話：(02)662-5266（代表號）　傳真：(02)662-5263
南區分公司電話：(07)748-1155　傳真：(07)748-0055
E-mail: world998@ms12. hinet. net　http://www.worldwise.com.tw

一月中旬
幻想開始

CHANCE 幻想時空



自由。

完全自主的ＲＰＧ
１００％的自在
玩出您最想要的



同樂。

一個人也行，
四個人也可以同時進行
的新型態另類ＲＰＧ



細緻。

柔美炫麗的畫風，
隨著劇情所呈現的
一幕幕感人過場



迫力。

精細的３Ｄ過場動畫
即時演出，高迫力的
劇情直接演給您看

1~4人玩
PLAYER 4
支援WINDOWS 95
DIRECT X

生產製造



弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO,. LTD.
台中市日進街110號6F-12
Tel:(04)2018369 Fax:(04)2022557

臺灣地區總經銷



軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北（０２）７８８９１８８
台中（０４）２０２０８７０
高雄（０７）８１５０９８８

Available January 1998

EQ高手注意了，來挑戰挑戰吧！

EQ大富翁

COMING SOON....

生產製造



弘煜科技事業有限公司
FUN YOURS TECHNOLOGY CO,. LTD.
台中市日進街110號6F-12
Tel:(04)2018369 Fax:(04)2022557

臺灣地區總經銷

SOFT WORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司

台北(02)7889188
台中(04)2020870
高雄(07)8150988

遊戲便利屋

死星戰將II：絕地武士
JEDI-KNIGHT

故事延續上一代，在帝國軍第二顆死星遭到摧毀後，反抗軍聯盟正處於建立新政府的艱苦階段，同時，一個名爲JEREC的黑暗武士，重新掌握了黑暗的力量，正計畫顛覆銀河中剛恢復的和平…。而玩家扮演的是一位滲透到帝國內的年輕傭兵Kyle Katarn，正爲了成爲光明或是黑暗的絕地武士而掙扎，因此遊戲的主要過程在於學習如何成爲一名絕地武士。玩家必須阻止七名黑暗武士將黑暗原力之門開啓。如果選擇黑暗的一邊，將擁有強大的黑暗原力；如選擇了正義的一邊，你將面對難以抗拒的邪惡力量。不論你的選擇爲何，都將對整個銀河有難以估計的影響。玩家最終的目的就是面對威力強大的黑暗武力Jerec，在和他一決生死前，你得先解決其他六位隨從的黑暗武士才行。遊戲中提供了數十種的武器。包括了手槍、可連續發射雷射的連發步槍、可發射爆炸電荷的電子軌道砲…等。當然威力最強大、最具殺傷力的武器，要算原力電光劍吧！最好熟悉各種武器的性能，再配合原力的運用，將這些龐大的帝國軍爪牙一一擊破！

松崗

■記憶體：16MB
■音　效：WIN相容
■顯　示：SV
■類　型：動作
■版　本：光碟版
■售　價：990元



網路風暴
NETSTORM

在網路風暴中，玩家必須收集資源與建造工事，它沒有傳統觀念上的軍事單位。玩家最主要的武器是各式各樣的砲塔，每



種砲塔都有不同的特性，利用這些砲塔可逐漸擴展領土。一開始，玩家會控制其中一座小島，必須在島上建造一座神廟，並選擇四位神祉中的一位供奉。玩家在遊戲中的最後目標是抓到對手的High Priest。想達成這項任務，玩家必須從所控制的島嶼建造橋樑，進而控制對手的島嶼，打到島上的主教投降爲止。

憶弘

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：1180元

血魔傳奇
BLOOD OMEN LEGACY OF KAIN

故事主角Kain是一位反英雄人物，他在Nosgoth這片無邊的世界中，必須殺遍無數的對手，磨練戰鬥的勇氣，並發現力



量強大的法器和解開不愉快的秘密。玩家在遊戲中必須指導Kain踏遍整個Nosgoth，協助他解開爲何被謀殺的秘密。玩家在遊戲需找出可利用的精良武器、盔甲、特殊的器具與魔法等。Kain在歷險中會成爲一位變身高手，他可以變成狼人、黑色的蒸氣、蝙蝠…等等，玩家必須適當地利用這些特殊技能，達成最終的目的。

憶弘

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：角色扮演
■版　本：光碟版
■售　價：980元

水世界
WATERWORLD

由於全球性的溫室效應，使得兩極的冰山幾乎熔化，造成全球的水位暴漲。海水不但奪去了無數的生命，還將人類的歷史沖刷殆盡。人類的生活方式幾乎



回歸到原始的洪荒時代。人類開始轉往水上發展，並建立起一座座的水上碉堡，在艱苦的環境中與大自然搏鬥。但所有人的懷抱著一個希望，傳說在地平線的另一端，仍存在著一塊未被大水淹沒的陸地，這些災難之下的倖存者，最大的希望是在有生之年，能踏上這片人類最後的夢土。

松崗

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：即時戰略
■版　本：光碟版
■售　價：840元

超級酒店大亨

超級酒店大亨提供兩種主要的遊戲模式：經營模式和一般大富翁遊戲類似，各方好漢在同一個地圖上互相競爭，誰讓其他人破產後就會當上唯一的大亨；而挑戰模式就是在開始挑戰之前，必須先將自己的經營目標定出來，然後以此目標爲最後是否獲勝的決定因素。一般此類遊戲卡片總是「取之不盡、用之不竭」，而在「超級酒店大亨」裡，每一張卡片在所有的卡片用完之前都只會出現一次，而遊戲一共設計了一百多張功能各異的卡片，除了翻卡片時的運氣成份之外，玩家更必須要妥善運用手中現有的資源才能克敵制勝。



智冠

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

大地雄師

2014年，全球許多深地礦場陸續傳出礦工遭不明生物襲擊的傷亡事件，直到第一個被生擒的地底生物在大眾眼前公開展示，恐慌終於爆發。這些地底生物具有高度智慧，更重要的是－他們已在地底建立了龐大的殖民帝國，並計畫統治地球。平靜了多年的藍色行星，再度爆發戰火。人類對地底人，爲了種族生存而戰，爲了不被消滅而戰。遊戲中支援多人對戰的網路環境機能，最多可達八人；遊戲中設計了二十個地圖場景以供多人對戰使用，但不公開專用的地圖編輯器，往後將以任務片的方式發行新的任務與地圖戰場資料。

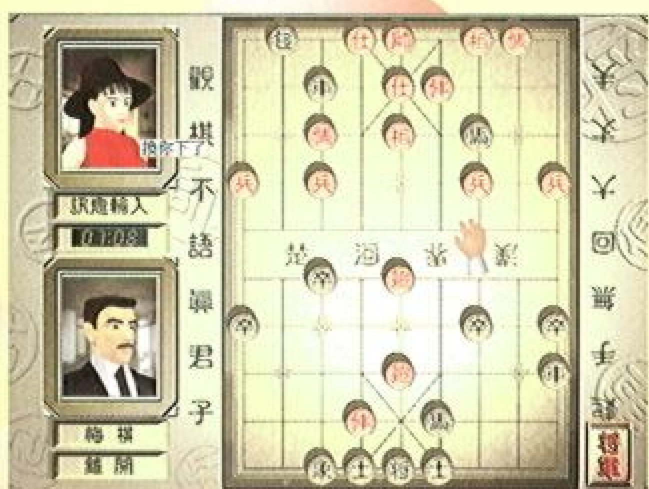


歡樂盒

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

鐵卒之網路象棋

是一款新的象棋連線遊戲，將象棋搬上網際網路這個龐大的舞台，提供玩家網路上新的娛樂空間。遊戲支援區域網路和INTERNET連線對戰，若是有連線對戰經驗的人，大概都知道人的陰險狡猾和電腦根本不能相比。另外，爲了便利玩家和對手叫陣，遊戲中不僅支援中文輸入，還可自行建立語庫，以縮短輸入的時間，這對使用者是一項體貼的設計。相信大家都有“起手想回”的經驗，這款遊戲最大的特點就是加入悔棋的功能。如果您對象棋有興趣，找不到人可以陪您下，或者是自認打遍天下無敵手，可以考慮這款遊戲。



第三波

- 記憶體：12MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

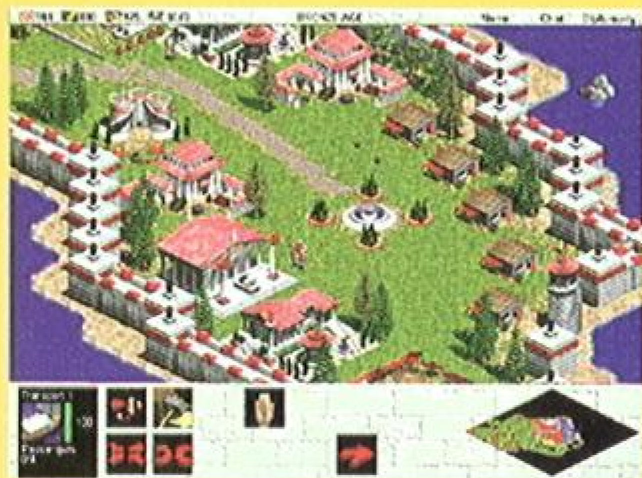
世紀帝國

Age of Empires

喜歡玩文明或魔獸爭霸及終級動員令系列的玩家有福了！微軟公司將推出兼具文明的歷史與策略特質，以及魔獸爭霸和終級動員令的即時決策與動畫的遊戲：世紀帝國，和玩家們共渡一個快樂漫長的假期。世紀帝國和文明一樣，都是以歷史演進爲遊戲發展基礎，但世紀帝國的「歷史」綿亙了一萬年，從文明伊始到公元一千年。在這麼長遠的年代中，玩家可以從十二種文化中選一項來挑戰，包括古代的中國到亞述帝國等。遊戲中，每個文明都有興衰的更迭。和玩文明一樣，玩家在遊戲中必須建造城市，取得技術，也須要招兵買馬、開發資源、探險及貿易等。世紀帝國和文明不一樣的地方是，玩家在遊戲中只建造一座城市，不須取得各項技術，只要細心選擇適合您的文化屬性便可。另外玩家面對的人類或電腦AI對手，在遊戲中會以即時，甚至是在加速度的時間下，用同樣的手法對付您。在遊戲的早期階段，數百年的光陰可在彈指間溜過，但到青銅器及鐵器時代，時間進行的速度便緩和下來。和魔獸爭霸及終級動員令不一樣的地方是，玩家在遊戲中有幾種情況可得到勝利：透過軍隊的征服獲得控制權、透過貿易、掠奪、自然資源開發、以及探險和發現等。

展碁

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定



遊戲便利屋

第七軍團
7TH LEGION

一百年前，被移民者拋棄的人，隨著地球的復原而倖存下來，並自組第七兵團，並利用僅存的資進行重建，雖然兵團之間因爭奪稀有資源而起了零星的小衝突，但他們最大的敵人卻是當初棄他們而去的同胞…。遊戲的風格仿自終極動員令，但在整個遊戲內容上則做了非常酷的改進，其中最大的不同應屬減少遊戲的資源管理，並將重點擺在機器人之間的戰鬥。遊戲的地形從頹圮的冰原至綠樹參天的林區，讓玩家在這些場景上進行無情的廝殺。猶如其它即時策略遊戲，玩家在戰鬥之初只有少數的部隊可供指揮，然而，在殲敵的同時仍須記得做好資源管理。另外，在遊戲之初還可選擇以640×480 8bit或以640×480 16bit的畫面進行；遊戲還支援MMX技術與Dolby Pro-Logic音效。在武器方面，戰鬥單位製作得相當細緻且生動，敵軍的外貌與行動都不同於玩家所統領的部隊，其中最有趣的莫過於部隊的升級。當部隊戰勝後，等級便開始提升，等級越高殺傷力越強。遊戲中的巨型坦克、蜘蛛機械人、以及雙腳形飛彈發射器等都有自己的屬性。遊戲亦支援網路遊戲，同時可讓六位玩家連線對戰。

第三波
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：即時戰略
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1100元



'98國際越野冠軍賽
International Rally Championship

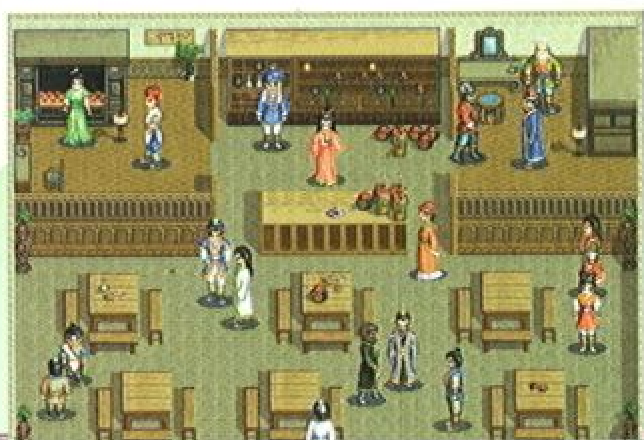
遊戲提供七種遊戲模式，包括冠軍賽、模擬賽、計時賽、自訂模式競賽，以及新的快速Rally與四階段電玩模式競賽。新增的螢幕分割模式，在一台螢幕上分割出上下兩個視窗，可讓兩人再同一台電腦上對戰，此外透過序列埠連線可支援遠端的兩台電腦連線；以及透過網路最多八人的連線對戰。新增的跑道編輯器，更提供強大的功能，讓越野賽車迷們有機會和朋友共享創造自己的跑道，一起在自己創造的跑道上連線競逐。而遊戲中內建的跑道，則讓玩者在五種不同的天候場景下，體驗十五種不同跑道的競速快感。



憶弘
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：運動
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：890元

邪神

玩家在遊戲中扮演的是十六年前被一位黑衣漢子養大的英俊少年－莫邪，為了到中原去調查一些事，就這樣展開了他的中原之旅，但卻萬萬沒想到這竟會改變他的一生…。玩家在冒險旅途中會遇到許許多多的NPC，總計在600個以上。玩家將會從這些市井小民的口中得到許多寶貴的資料。遊戲場景從寒風凜凜的塞外到春風靄靄的江南、有熱鬧的市集、陰森的洞穴，總計125個大小場景待玩家去探險。邪神無論在劇情、場景、人物上都屬於大型製作。相信喜好中國武俠RPG的玩家一定不會失望，還未玩過武俠RPG的朋友也可以試試這一套新型態的遊戲。



天堂鳥
- ■記憶體：8MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：角色扮演
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：700元

97GT體感賽車之風馳電掣

在這一款風馳電掣中共有九款名貴的跑車，每一款跑車皆經過原車廠的授權，所以造型極為逼真，其中有藍寶基尼、法拉利、保時捷…等一時之選的知名跑車供玩家挑選；另外，也可以選擇自排或手排以及愛車的顏色讓玩家在最習慣的方式下操控愛車。遊戲中共提供了八個國家的賽道，而每個賽道都擁有著各國的特色，而且值得一提的是賽道的設計並非是單調的繞圈式，有許許多多難易不等的地形如跨海大橋、漫長的隧道、髮夾彎…等。遊戲可進行多種模式，一種練習模式，一種冠軍賽模式，玩家可選擇適合自己的模式來玩。



英特衛
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：運動
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：980元

毀天滅地

NO RESPECT

西元2197年，浩大的宇宙存在著四個星際聯盟，因爲利益範圍的衝突，四個星際聯盟而發生了規模龐大的宇宙大戰，在這兵荒馬亂的星際時代中，玩家的任務就是保護TRANSMILE所擁有的E3聯盟，遊戲將市面上目前最紅的網路服務免費收錄在一起，讓玩家享有多人共玩的樂趣。進入遊戲之後，首先得選擇一個人作爲主角，每個人物的戰鬥機特色都不一樣，在遊戲中採取回合制，玩家必須在規定的時間之內擊敗敵人，贏了之後就可繼續向下一個對手挑戰。別再多說了，好好地選擇一架你看上眼的戰機，準備盡情地戰鬥吧！



英特衛

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作射擊
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：980元

卒業戀愛篇

記得前後兩代卒業遊戲中登場的十位美少女嗎？您是否深深喜歡著其中的某一個角色呢？告訴您一個好消息，現在您將可以與她們談一場轟轟烈烈的戀愛。在卒業戀愛篇中，您將不再扮演她們的老師，而是化身成一位英俊挺拔的少年，周旋於十二位個性迥異的美女中。卒業戀愛篇是一款完全模擬戀愛過程的文字冒險遊戲。玩家所扮演男主角新條隼人是一個嚮往飛行的高三男孩，利用暑假來到新宿的叔叔家，一邊打工、一邊製作熱氣球，當然也將與遊戲中十二位女主角，發生一段段曲折優美的愛情故事。



華義國際

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：養成
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：900元

銀河英雄傳說IV EX

『銀河英雄傳說IVEX』主要是以人物的扮演爲遊戲的主要軸心，在遊戲一開始時，玩家必須先選擇所要扮演的人物。從帝國宰相或同盟的統合作戰本部長，到一個默默無名的小小尉官，在185名出場人物中，共有七十二名人物可供玩家自由選擇，而依玩家所選擇的人物不同，所能接觸的指令也有所變化。在遊戲的內容部分，主要是由行政、戰略、戰術等三方面所架構而成的，除此之外，遊戲還提供了約五十個不同的星系戰場，玩家於戰鬥時所須採用的各種行動，充分的表現了戰爭的多樣性，也讓玩家能自由的發揮戰略的才能。



大宇

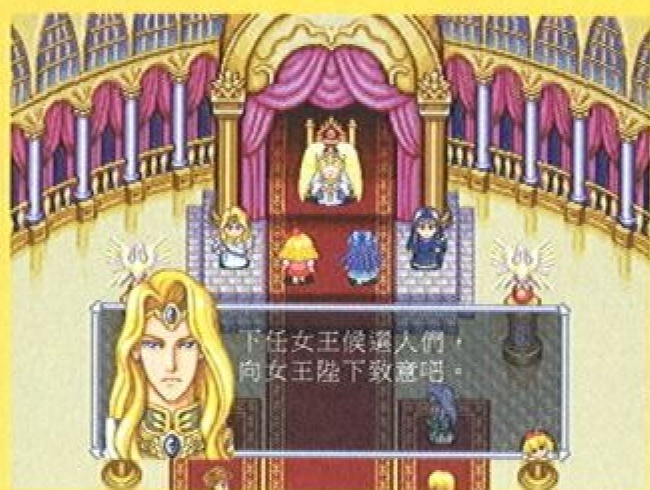
- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：養成
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：720元

安琪莉可－女王之路

玩家一開始必須先自行創造一位少女（星座、血型、名字由你決定），之後便要和一位驕傲自大、號稱氣質卓越的富家千金＋高材生來競爭女王寶座，現任的女王會派你與富家小姐各自管理行星的一個角落，你們的任務就是藉著與諸位守護聖的互動、體恤人民的需要，將所屬的半島盡力發展使其勢力範圍延伸至行星的中央，先達到者將可獲得女王的繼承權，除了這個最終目標外，遊戲還有許多旁線與其它設計，如：當你領土上的建築達到五棟、十棟…時，會做一個關於女王的夢；當某位守護聖對你有好感時，會主動向你邀約；如果你和某位守護聖親密度高達二百以上，也許他會向你求婚而造成不同的遊戲結局；還有每隔二十八天現任女王會把你與對手做一評比，較優秀者可獲得額外的獎勵。而守護聖又分別爲光、黑暗、水、火、綠、夢、風、鋼、地等十種，他們每人所掌管的事務與本身的能力、個性、關心的重點及想法均各有不同，且彼此間亦有派系之分，如果能夠和諸位守護聖保持友好的關係，在做起事來往往會有事半功倍的效果。這是一個十分適合女孩子的遊戲，當然男孩子更不可錯過這個有著可愛妹妹的遊戲喔！

第三波

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：WIN相容卡
- ■顯　示：SV
- ■類　型：養成
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：1100元



封面大賞

沁芳閘橋畔的一陣薰風，吹落了一斗桃花，花瓣落地時還竭盡媚態的展開，似乎渾不知生命的短暫…路的那頭隱隱有腳步聲，一個嬝娜素淨的影子向花塚移去。黛玉邊收拾著花魂，邊輕嘆著春殘花落盡，紅顏瞬蒼老…她迷濛的雙眼閃著不解，纖弱的身子似已承不住這突來的哀傷…卻不知，花叢一旁的寶玉已經看得癡了…



滿紙荒唐言，一把辛酸淚！
都云作者痴，誰解其中味？



↑ 群芳夜宴待君來…



→ 桃花落、歡情薄～

『紅樓夢』這部極有名的古典長篇名著在改編成遊戲後，將讓玩者親自扮演賈寶玉一角，以環繞在寶玉四周圍的女性爲主題，並根據玩者在不同情況所做的抉擇，決定賈寶玉的一生。遊戲是以純中國的角度來詮釋一個大家庭中對待女性的態度，並很大膽的演出關於男女之間的愛情和情慾問題，張力極強的劇情將是遊戲的重點，而遊戲的方式則是類似金瓶梅的方式，在不同的時間，去和不同的女性見面，解決其不同的困境，在得到一定的好感及瞭解後，便可和那些女性們有進一步的發展。



↑ 可卿成仙

↓ 黛玉授書



書中的一些有名的橋段，如黛玉葬花、金玉奇緣、元妃省親、群芳夜宴等，都將穿插在故事中出現，除了必走的主線，玩者可以任意去見或討好所有想一起玩的姐妹，並可如PS主機的純愛手札遊戲般收集和女生相處的事件圖片，蒐入風月寶鑑之中，在夜裡可取出觀賞，雖然大部份劇情都是依照原著改編，但不一定要看過原著的人才能順利完成遊戲所賦予的任務。因爲選擇的路線、對話及時間上的因

素，玩者還將接觸到不同的人物，並影響人物出現的關鍵時刻，例如常找薛蟠或找迎春下棋，就比較容易遇到寶釵，而黛玉就會較晚住進瀟湘館；而常找姊妹群聊天，就可和黛玉培養感情等等。

天生情種的賈寶玉雖然可以和包括十二金釵及丫嬛等所有的女子發展感情，但遊戲的最終，寶玉卻只能選擇與一位女子常相廝守，如果玩者想在每次進入遊戲時得到不同的結局，就要嚐試選擇不同的解決方式，在寶玉參加科舉前的三個月期限內，打動美人芳心。而隨著與不同女生在一起，可能會有正式結婚、成為狀元、隨之出家或從此二人結伴浪跡天涯等不同結局，如果您手下帶領的是一位凡事漫不經心的富家公子，還有可能遭到淪為乞丐的命運喔。

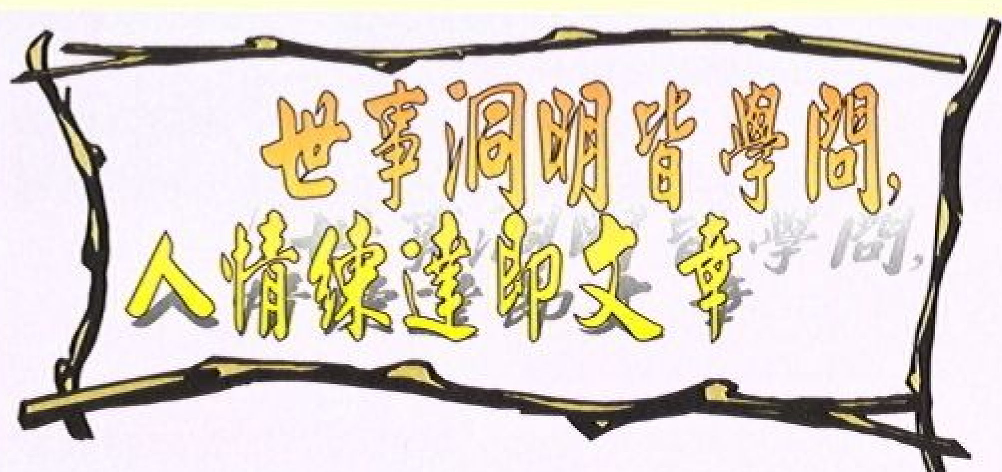


櫳翠庵

瀟湘館



遊戲進行的場景都在大觀園內，許多有名的地點都會出現，包括瀟湘館、怡紅院、蘅蕪院、梨香院、含芳閣、稻香村、藕香榭、蓼汀花溆等等，有柳暗花明的幽徑曲道、裝飾華麗的廳堂大殿，還有旖旎清整的眾姑娘閨房，這些地方不但完全表現一個豪富之家的氣派，還有著不同的事件及人物在等待著玩者。場景全都是以3D立體的方式表現，還有一張標明東南西北的大地圖，可以快速直達各場景。在游走各景時不但有很棒的遠近視覺效果，還可看到不如以往的物品擺設及很古色古香的室內設計。



不是只有泡女生、聊聊天就可以成就大業，還有許多養成活動主宰著賈寶玉的未來。寶玉的屬性有學識、靈氣、人緣、氣質、豪氣等等，可藉由養成的活動決定寶玉從文或從武。養成的活動分成八大類，可在曲徑通幽找柳湘蓮練武、找惜春學畫圖、探春學彈琴、讓王夫人教詩詞、賈代儒教讀書、向賈敬學煉丹之法、邀薛蟠同喝酒、並與賈雨村一起琢磨官場技巧。寶玉的一天除了和眾姊妹嬉戲，就要用這些工作來提昇自己的屬性，屬性值是相生相剋的，所以

封面大賞

封面大賞



要格外注意各值的均衡。這些活動有時間的限制，有些在一早，有些在晚上，而學習煉丹時，還得要玩者親自在大觀園內搜尋可用之藥材，吃喝玩樂兼學習，寶玉一天的生活可以說十分緊湊。

女兒是水做的骨肉，男人是泥做的骨肉

人頭圖將隨著對話做出張嘴及眨眼的動作，中國古代美女的形象都表現在眉梢眼眸及柳腰款擺之間，您可見到十二金釵的各種風情，如寶釵的媚、王熙鳳的辣、黛玉的純、妙玉的空靈、湘雲的豪邁及襲人、晴雯、紫鵑的嬌俏…據說還刻意設計了隱藏的劇情，讓玩者與幻夢中的美仙秦可卿相會。



說到辛酸處，荒唐愈可悲，由來同一夢，休笑世人痴！



遊戲完全以滑鼠及圖形指令操控，滑鼠游標將隨著玩者的移動變換成可以動作的指令。有十多種道具，如十香返魂丹、活血仙草、六合琴譜、神農密經等可以幫寶玉寧神益壽，還有鳳頭釵、玉飾、蟬翼紗等物可以討妹妹的喜歡。迷離而浪漫的封面圖是由陳淑芬及平凡所繪，遊戲的製作群全體希望玩者能從遊戲中重新體會紅樓的美與紅樓的情，而不是悽悽於悲劇收場的戀情哦！

新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN TOWN

小城鎮大製作—

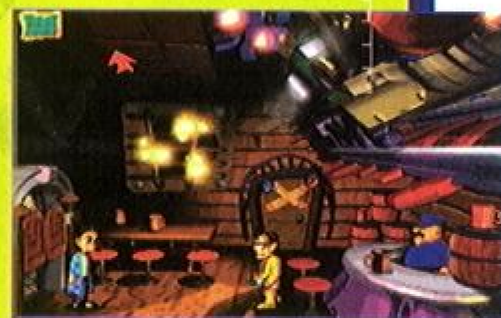
阿貓阿狗內幕資料大公開

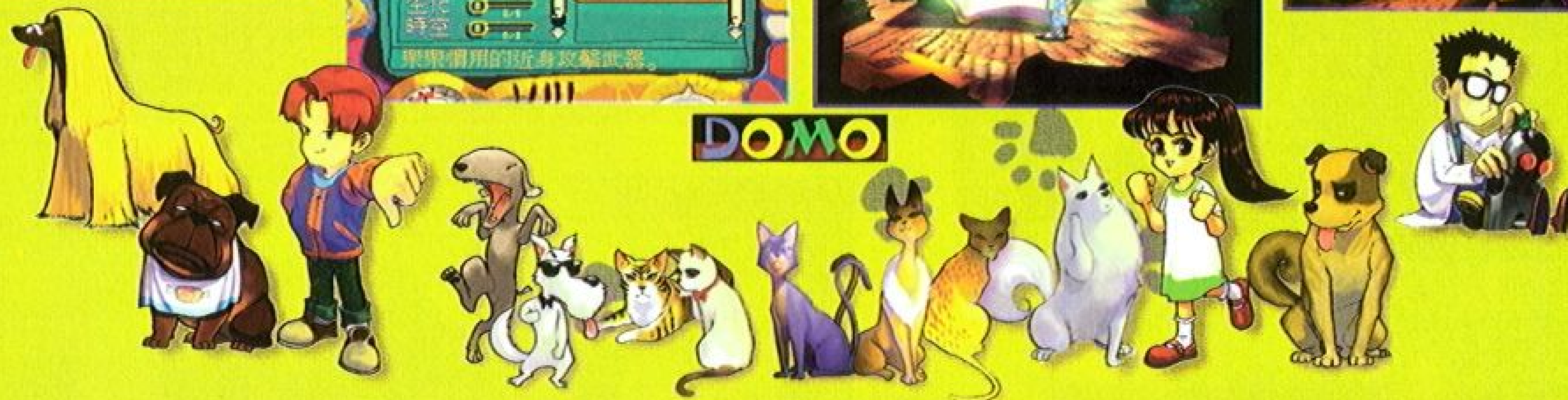
大宇的DOMO小組製作的角色扮演遊戲，不僅具有相當良好的水準，更勇於開創國內遊戲的新境界，像『軒轅劍』系列在先推出第一集時，不但讓玩家們眼睛為之一亮，還將當時的自製遊戲水準往上提升了一層，讓國內玩家所津津樂道。如今該小組再度投下製作風格迥異的『阿貓阿狗』，便是在其不斷創新的理念下所推出的最新力作。本刊特地透過特殊管道，取得該遊戲的內幕製作資料，便搶先在本期刊出，讓讀者們能獲得最新最詳盡的第一手資料。如果讀者還需要最新消息，可至http://www.domo.com.tw上查詢。











Topics 專題企劃

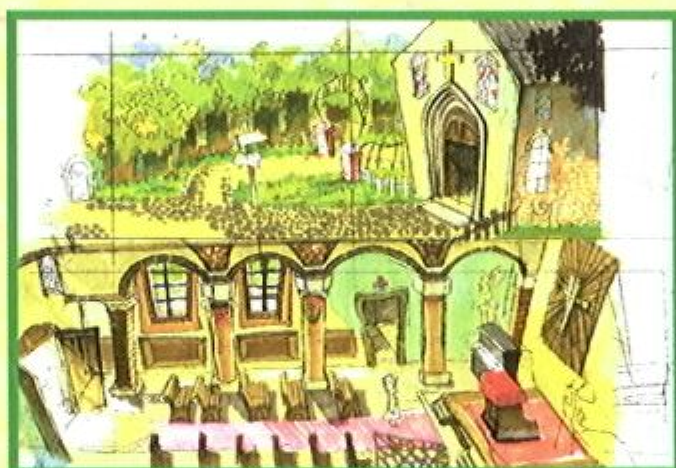
環境介紹

時間是西元2020年左右，木桶鎮位於不知道是在哪一個國家的哪一個地區的小地方，是個沒什麼人注意的小鎮。該鎮的人口約三百人，主要農作物是南瓜，但是因為有港口，所以也有頗頻繁的貿易活動，因而帶動地方的繁榮。木桶鎮在數百年前是以海盜窩而發展起來的。

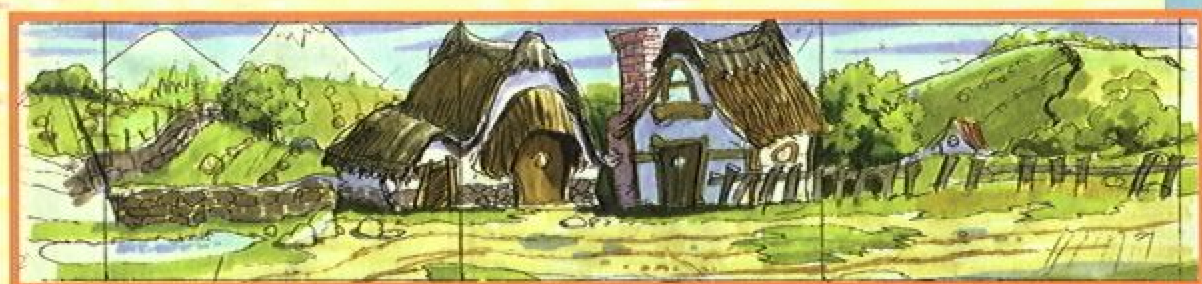


沙漠

不毛島：只是個遍地沙子的島，沒有東西，也沒有人住。



教堂：教堂住了一位慈善的神父，他會替任何人免費醫療傷痛疾病。



田園路

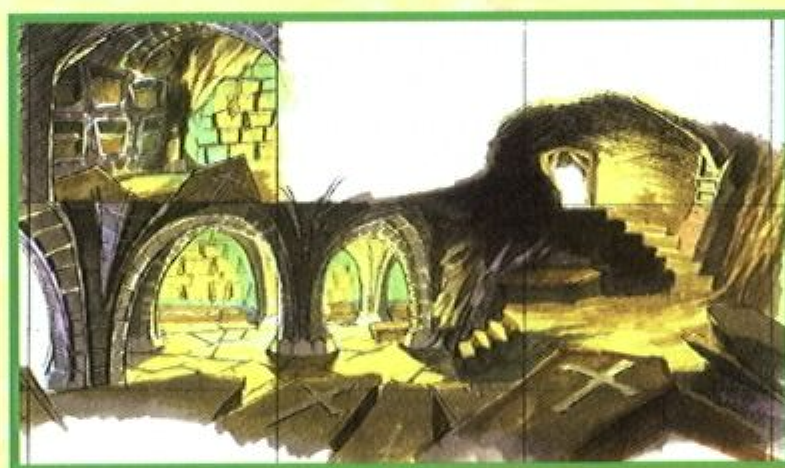


地下墓穴

魔王路：從前大都市企業在這建造工廠，結果發生爆炸意外而棄之不顧，後來沒有人敢住在這，現在成了貓集團的大本營。

地下水道入口





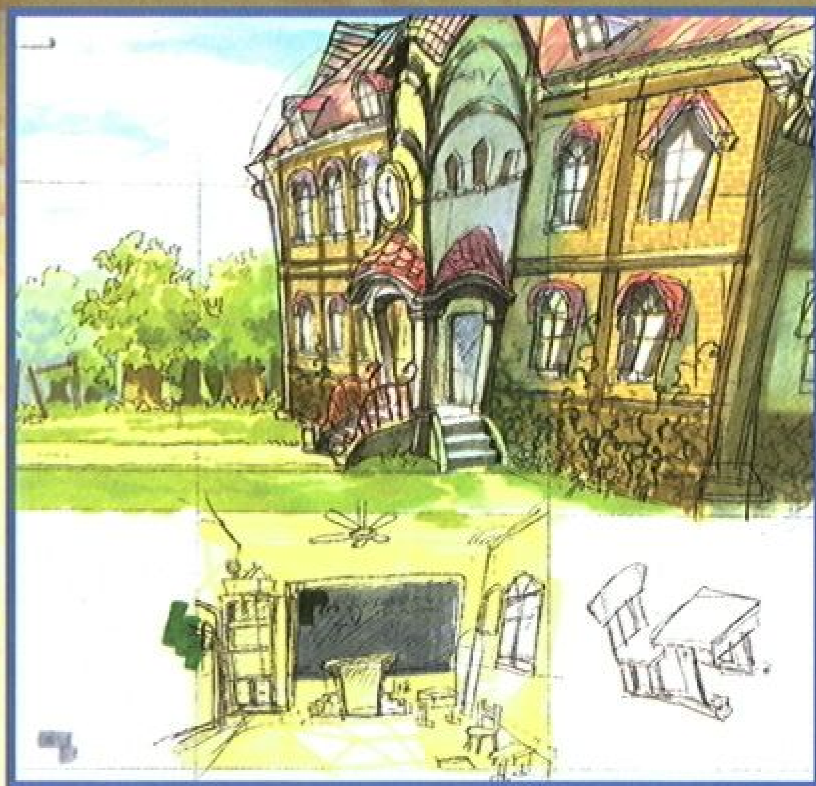
地下墓穴





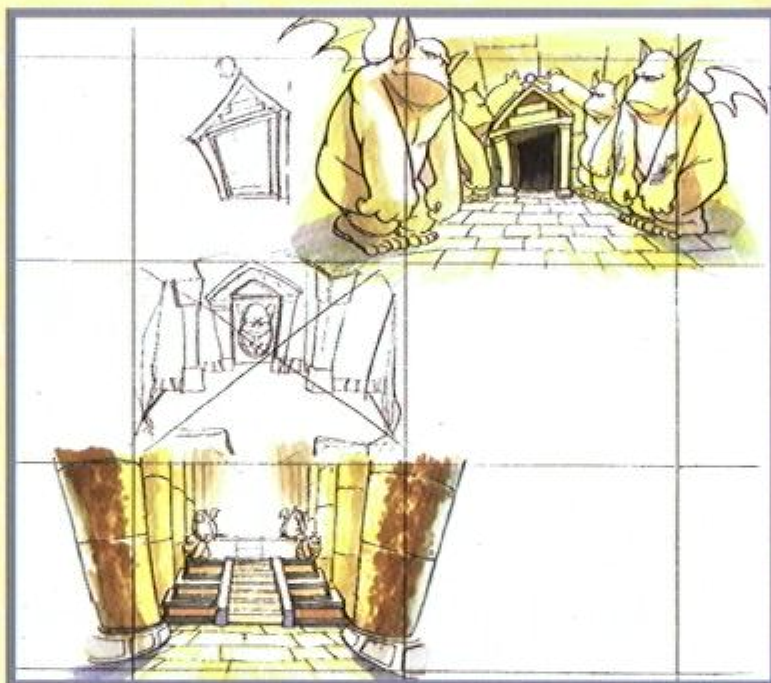
鬼屋：就是約翰叔叔的家，木桶小隊的基地，遊戲的起點。

學校：木桶鎮唯一的學校，設備雖然充足，但最大的遺憾是缺乏老師人手。



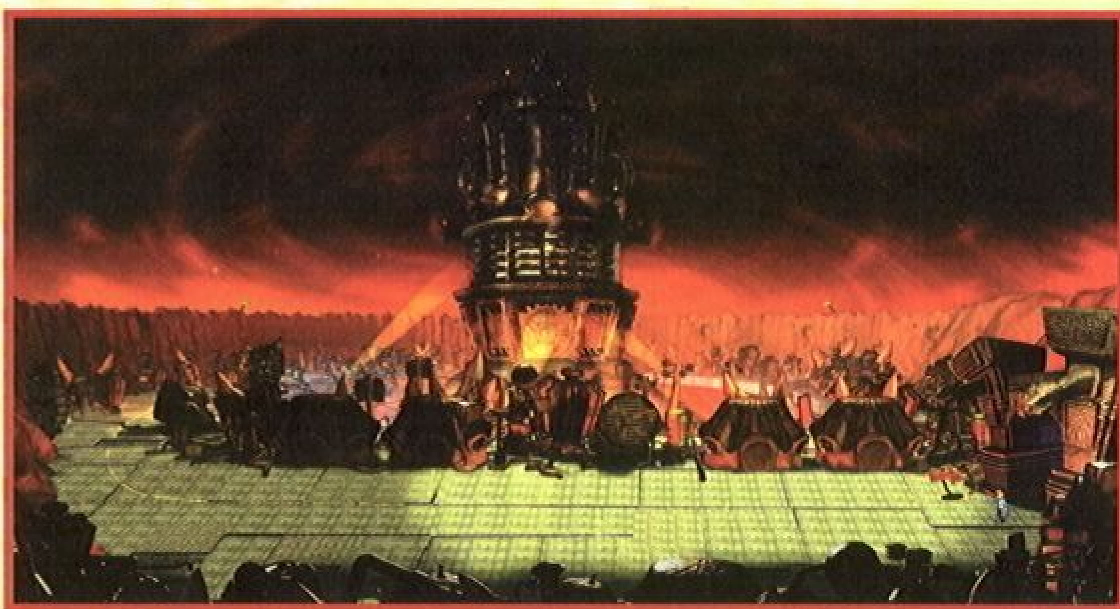


木桶港：木桶鎮的交通工具不多，對外最重要的交通工具還是船。



金字塔遺跡

中央廣場：這兒是六大街的集中地，有重要事時，鎮民會在此集會。



蝦格里拉

大都市：木桶鎮鄰近的一個人口多、科技發達的世界級大都市，該都市與阿貓阿狗故事後續發展的種種，有很大的關係。

魔王山：傳說山上有個大妖怪，鎮民與動物都不喜歡靠近山上，甚至傳說工廠意外也跟魔王山有關。



釣魚路

Topics 專題企劃

整理／李永治

阿貓阿狗出場人物大公開

雖然遊戲以『阿貓阿狗』爲名，但人類畢竟還是最具有影響力的角色，所以在此將大部份出場的重要角色略爲介紹一番，讓讀者可以瞭解各人物之間的關係。

我方人物



能跟動物溝通的－樂樂

性別 ♂ 年齡 12



一個很喜歡大自然以及動物的少年，因爲父母一直在工作沒有回家，就獨自離家到木桶鎮找他叔叔，有能跟動物 溝通的特殊能力。



熱血行動派－阿康

性別 ♂ 年齡 12



主角樂樂的兒時死黨之一，專長是能言善道，擅長交際。自小就崇拜擅長暴力的英雄人物，他也以爲擅長暴力才能當英雄。



鬼屋之鬼－約翰

性別 － 年齡 －



生前是個努力致富的人，在木桶鎮無親人朋友，一個人住一棟洋房，之後被稱爲鬼屋。約翰爲那條他出資建造的路”不是約翰的路”的路名不滿而死不瞑目。



天使－真夢

性別 ♀ 年齡 ？

負責引導靈魂回到天國，她是爲了迎接約翰叔叔來的。



真夢

性別 ♀ 年齡 12



天使的眞實身分，是個充滿愛心的少女，也因此她很不喜歡看到樂樂在打架。



小天才－阿吉

性別 ♂ 年齡 15



主角樂樂的兒時死黨之一，是個發明狂；除了開發以外，很少在想別的事情。

城鎮居民



警察－山渣

性別 ♂ 年齡 24

年輕有爲的警察，待人和善，工作認眞，只是跟著肥客是他最不幸的事。



神父

性別 ♂ 年齡 45

很有威望的神父。鎭上唯一的醫生，卻是個使用心靈治療的無照密醫。



警官－肥客

性別 ♂ 年齡 40

肥胖、崇拜大廚師，甚至把警帽改成廚師帽的形狀，只留下警徽。他一直認爲木桶鎮的安寧是他的功勞－雖然他沒做什麼。



閃腰俠

性別 ♂ 年齡 61

曾經是普通的公務員，退休後覺得此生無趣，便打扮成漫畫式的超人，立志伸張正義，但警探肥客把他當瘋子。



神探－湯米

性別 ♂ 年齡 34

偵探小說狂，所以立志當偵探，這樣還不滿足，晚上兼差怪盜。





木桶教皇－多福

性別 ♂ 年齡 50

著名的老古板教師，絕對不允許有人破壞他的規矩，只要能夠教訓人，他的精神就會很好。



木桶鎮駐地記者－拉班

性別 ♂ 年齡 32

木桶鎮地方記者兼業務員，他的主要工作是負責木桶鎮的報紙業務，以及寫一些有趣的地方專欄，爲人熱誠又不拘小節。平常穿著嚴謹，背個相機。



鎮長－白力

性別 ♂ 年齡 35

理想家，他的目標是把木桶鎮變成理想鄉。也因此造成他個性上的怪癖。

敵方人物



犯罪集團老大－獅子王

性別 ♂ 年齡 42

大都市的黑道大頭目，爲了一些不正當的理由，帶著手下來到木桶鎮。



獅子王手下1－竹竿

性別 ♂ 年齡 28

長得瘦高，個性膽小、急躁又有點口吃，擅長與肉丸搭檔。



獅子王手下2－肉丸

性別 ♂ 年齡 30

長得像個皮球，個性多愁善感。



獅子王手下3－阿傻

性別 ♂ 年齡 16

身材比例如同猴子，是個低能兒，耍飛刀很厲害，但只用來表演唬人而已。他在攻擊目標之前，會先投標靶到敵人旁邊，然後射飛刀到靶上，這種精神攻擊對膽小者很有效。



貓王

性別 ♂ 年齡 ？

最近出現的大魔王，短短的兩三年間統治了木桶鎮的貓群，並且利用貓作案，專門偷搶餐廳或人的食物。不以眞面目示人，帶著南瓜面具，行動像小丑。



狗狗風雲榜

為了對抗木桶鎮中的貓群為惡，身為主角的樂樂有必要去集結鎮上的狗兄弟們，以結合力量對抗實力堅強的貓群；不過由於各『狗』個性不同，所以在聯絡過程中難免有些麻煩。以下將列出一些較重要的狗兒資料，讓讀者們能更瞭解牠們的個性，以做為進行遊戲時參考所用。



大米

性別 ♂ 年齡 4.4

是個對政治非常有興趣的狗，經常對權威人物賣弄他的伎倆。





毛姐

性別 ♀ 年齡 3

是個只知道玩的樂天派，煩惱似乎是不會出現在她的身上。





白眉

性別 ♂ 年齡 4

體格略遜於狗老大，工於心計，完全以自我利益考量的狗。





漢堡走路

性別 ♂ 年齡 4

肥胖臃腫的拳師狗。嗜吃、個性好偽裝自己，喜歡打腫臉充胖子。





狗老大 獵師

性別 ♂ 年齡 5

冷靜又富有智慧與力量，在木桶鎮相當有威望，連貓都要禮讓三分。




胖哥與瘦哥

性別 ♂ 年齡 3.1/3.1

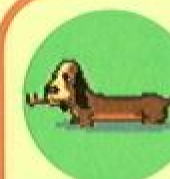
一隊雙『狗』組搭檔，兩狗熱愛表演一些類似相聲的戲。胖哥喜歡尖銳的諷刺，瘦哥則喜歡挑人語病。



土頭

性別 ♂ 年齡 5

因為沒有主見，常常被別的狗牽著鼻子走。



摩西

性別 ♂ 年齡 7

相當有智慧的狗，被譽為狗中偵探。



花生

性別 ♂ 年齡 4

摩西的跟班，很會揣摩摩西的心事。



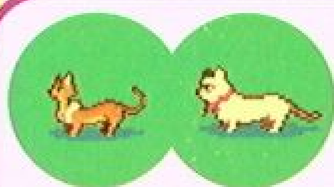
肥皮

性別 ♂ 年齡 5

一副要做壞事又裝無辜的模樣，但也不會真的去做壞事。擅長冷朝熱諷，不喜歡親自打架。

酷貓點將錄

相對於意見分歧的狗群，貓咪們在神秘人物貓王的領導之下，可說是團結一致，而且也不乏威力十足的強者。以下將介紹這群神出鬼沒的貓兒，讓讀者瞭解牠們憑什麼能將木桶鎮搞得天翻地覆。



一咪／二咪

性別 ♀　年齡 4/3



一咪與二咪是貓姊妹，都相當兇悍與高傲，別的貓都不得不讓她們一點。



長老

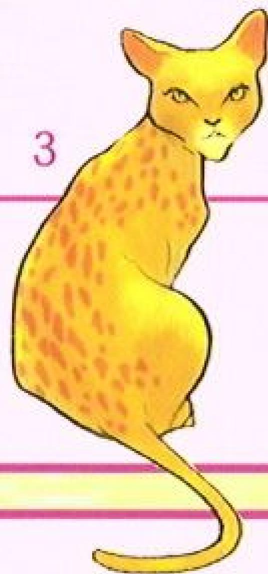
性別 ♂　年齡 8

貓中智者，在某個人類家庭中，遠離貓群隱居，不問世事的生活。對於以往的歷史知道得相當多。



豹貓

性別 ♀　年齡 3



個性頑強，對於盯上的東西會死追不休，是貓老大之下的猛將。



忍者貓

性別 ♂　年齡 3

擅長一些障眼法，但其他方面的戰鬥力平平，而且極不喜歡作戰。他喜歡在其他人意想不到的地方出沒，在使用他獨特的移動方式時，沒有人能知道他的行蹤。



虎貓

性別 ♂　年齡 4



個性獨來獨往，連貓老大都無法命令他，只效忠於貓王。攻擊性很強，對他不利者皆毫不留情。



阿花

性別 ♂　年齡 4

因爲經常打架受傷而渾身傷痕，稱呼他阿花是有種敬畏的意思。阿花一旦拼命就會不顧性命，所以很少人願意與他爲敵。



貓老大　黃金戰艦

性別 ♂　年齡 6

貓集團的老大，雖然是老大，但貓群並不怎麼信服他，貓群眞正的領袖是貓王，黃金戰艦只是替代貓王指揮貓群罷了，但黃金戰艦常常忘記這件事，他已經認爲自己才是貓群眞正的領導者，除了貓王在場的時候。



三腳貓

性別 ♂　年齡 2

小時後被車壓斷了一隻腳，所以有此稱號，但他的個性仍然相當凶狠。三腳貓是黃金戰艦的貼身保鏢。



什錦毛

性別 ♂　年齡 2

跟忍者貓是好友。什錦毛非常注重友情。

『阿貓阿狗』的特色

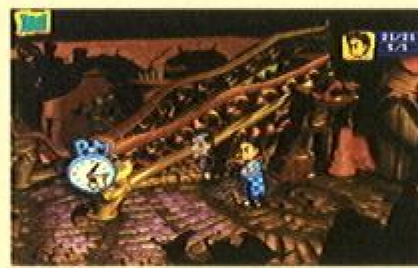
與國內一般常見的日式RPG比較之下，『阿貓阿狗』具有相當的美式畫風，尤其是人物方面，頗有Lucas作品的風格及水準，對於國內的玩家來說，可說是一項相當新穎的嘗試。除了美術表現之外，『阿貓阿狗』在設定上也下了不少功夫，使得遊戲玩起來更具可玩性。以下將為讀者們一一介紹：

行動速度切換



按R鍵可以切換樂樂走路或是跑步，可以大幅節省玩家在往返移動時所花費的時間。

小時鐘與晝夜變換

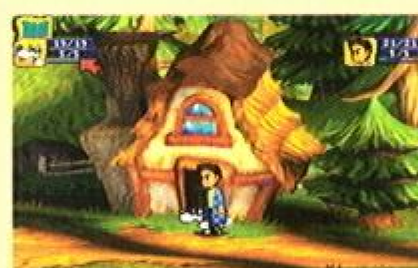




畫面上的小時鐘會顯示遊戲中現在的時間。你可以將小時鐘挪到你想要的位置，也可以按下T鍵來切換小時鐘的顯示與否。

遊戲中也有早晚之分，太晚了視野會變暗，這時畫面右下角會有床記號閃爍。如果點取了這個記號，樂樂就會休息到明天早上。

隊員狀態自動回復



如果樂樂停住不動一段時間，畫面上就會出現他和隊員們的生命力和體力數值欄；這時如果繼續不動，可以看見樂樂和伙伴們生命力與體力慢慢地恢復哦！

PDA



PDA是Personal Digital Assistant（個人數位助理器）的簡稱，在本遊戲中，是樂樂所持有的一個工具；樂樂可以透過這個工具來處理任務筆記、物品的裝備使用、新物品的開發、地圖參考、夥伴的聯絡與進度的儲存。

組合功能

你可以試著組合任意兩樣道具，看能否開發出新的道具或裝備。欄中呈現紅字的道具表示不能用來組合。

開發功能



點取畫面右上角的燈泡記號，會直接啓動PDA中的開發功能。在這裡，你可以將戰鬥中所得到的創意得點，分配在不同的知識類別當中。如果那一類的知識昇級，就可以開發一些道具或裝備；之後再花點錢或材料，就可以進行那些道具或裝備的開發。

開發一般裝備時，只能得到一項裝備；但開發消耗性道具的話，隨著時間經過，會開發出多個道具，任你補充進道具欄。

任務欄

忘了現在該做什麼？看看這裡吧！★實心星型代表著主線任務、☆空心星型代表著支線任務。

戰鬥用物品系統

在『阿貓阿狗』的特色之中，戰鬥用物品系統可說是最為突出的一項；遊戲將所有物品分為3大項12種系列，項目分別是武器、防具及消耗性物品，而每一種系列的物品不僅都有這三大項，而且各具特色。以下將簡略其特性，並舉出幾項屬於該系列的物品：

基礎科學



最基本的物品系列，像樂樂一開始用的基本武器－雨傘、可回復生命力的繃帶皆屬此系列。

生化

以生化科技製作的物品系列，以多樣化的狀態攻擊為主，使敵人中毒的毒花粉、使敵人停止活動的昏睡藥粉都屬此系列。

電力



跟電有關係的物品系列，不但可帶給敵人電屬性的傷害，也有可以抵禦敵方電屬性攻擊的防具，如可對單一敵人造成電屬性傷害的高壓電池及減半電屬性傷害的絕緣衣皆屬此類。

時空

效用至今仍相當神秘，但據信以影響各角色的移動速度為主，如次元披風及扭曲空間儀等。

熱能



與冷氣系列的物品相剋，可對敵人造成熱屬性的傷害，還有防止冷屬性攻擊的防具。可對單一敵人造成熱傷害的小燃燒彈及威力強大的地獄之火，都是此一系列的強力道具。

幻想

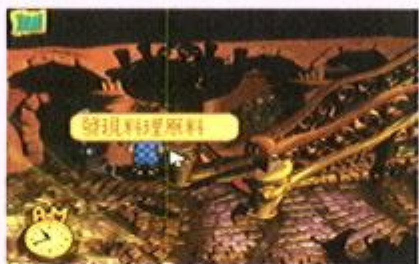


以各種幻象來迷惑敵人，具有強大的效用，如對貓專用的迷幻毛線球，使用後貓會追著球而離開戰場；宙斯之雷則具有讓等級在主角2/3以下的敵人立刻出場。

合成料

屬於物理性攻擊，與其它系列的武器防具相比，攻擊力較弱但會增加敏捷性，有的還可以連續攻擊，像是樂樂用的尼龍傘及玻璃纖維外套等。

料理



民以食為天，只是沒有人想到食物料理也可以當做戰鬥用物品。由於可增強或減弱敵我全體的狀態屬性，並且能持續數回合，所以效果卓著；像催淚洋蔥可以減半所有敵人的速度，麵粉煙幕彈則可以提升我方隊員的閃避率，都是相當有用的物品。

／李永治

突擊DOMO小組大本營

DOMO

大宇的DOMO小組可說是在國內頗享盛名的遊戲製作小組，在該公司的重新改制之下，編制為研發室六。筆者透過了一些特殊管道，取得了其內部的最新照片概況，讓各位讀者們能一睹該小組神秘面紗下的眞實面貌。



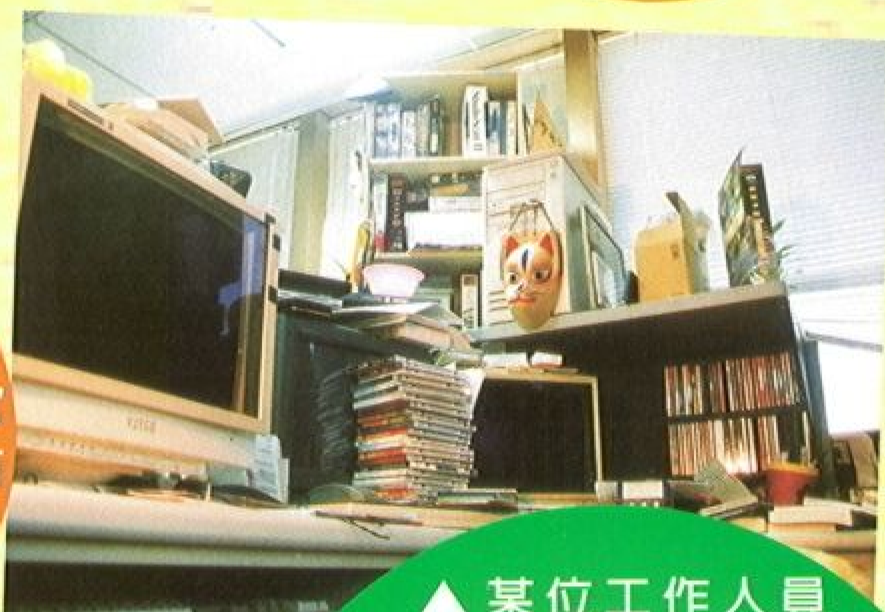
▲為了『阿貓阿狗』，DOMO小組特地買了各種動物圖鑑來參考



▶DOMO小組的門禁森嚴，出入必須得有專用的IC卡才得以進出。據說一片通行卡的價格高達800元哦！



◀為了維持小組的紀律，組長蔡魔王特地頒授各人官階及小組幫規，如有不從者，聽說下場令人無法想像…



▲某位工作人員的桌子，看來他蠻喜歡音樂的；後面的櫃子則放滿了原版及自家製作的遊戲，這就是DOMO小組能不斷創新的原動力吧！



◀另一位仁兄的位置則林立著各種奇酷無比的模型，其中最大的便是最近正上映的電影中之主角－閃靈悍將（再生俠）Spawn

DOMO小組目前共有十餘人，除了大頭目蔡魔王明宏先生之外，尚有企劃鮑弘修及美術郭炳宏兩位大將，以及學有專長的各路英雄好漢，難怪他們能在國內電腦遊戲界佔有一席之地了。



▶▼由於資料過多，連牆上都貼滿了各種圖形報表。看到那句『今年　耶誕會很冷』嗎？為這些拼命趕工的壯士們加點油吧！



這兩位正在討論要怎麼畫才能過得了打圖那一關

企劃鮑子曾曰：『人生的目的在於追求幸福。』為了研究如何能獲得幸福，DOMO小組製作了『阿貓阿狗』，並希望：『玩過阿貓阿狗的人，能夠開始思考，什麼是幸福？如何讓人間幸福？最後祝各位找到屬於自己的幸福。』



▲內部頗寬敞的DOMO小組工作室。每個人都正在聚精會神地努力工作



▶正在繪製中的人物海報。你能認出幾個呢？

▼正在作曲中的『阿貓阿狗』背景音樂。大宇本身擁有自身的音樂製作環境，所以不需要像一般公司般外包給外面的音樂製作單位





◀這位便是『阿貓阿狗』的美術監督，遊戲中的各種角色都是從他手中蹦了出來。

DOMO小組人員努力製作中的『阿貓阿狗』，預定將在明年一月中旬推出，敬請各位期待。

特別報導

超越Quake不再是口號

專訪Epic Megagame公司

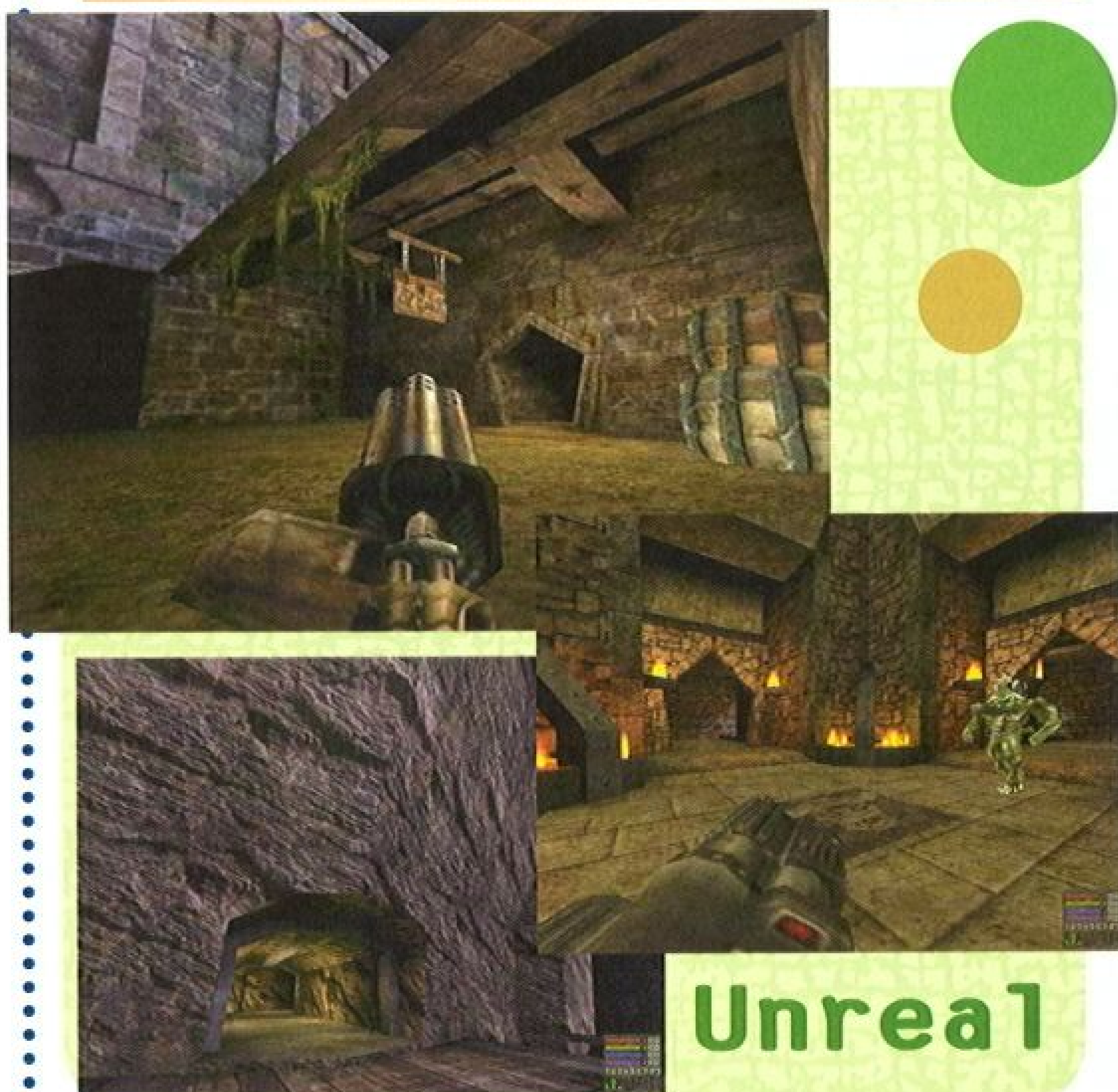
記者／莊振宇

EPIC的眞面目？

或許國內的讀者比較不熟悉Epic Megagames這一家公司，它是一家將遊戲以共享軟體的型態推廣到市場上而出名的公司。Epic Megagames旗下的每一套遊戲玩家都可以自由地從網路上面下載。這一些下載後的版本在功能上都是完全的，不過，它卻只含有少部份的關卡；如果玩家喜歡這一套遊戲，就可以向Epic Megagames繳費取得完整的關卡資料。這一種市場行銷的方法相當賺錢，原因就是雖然在下載遊戲玩家之中只會有大約１％的人會眞正地繳費取得完整的關卡，但由於遊戲下載是免費的，因此在市場上會有極多數的玩家下載遊戲。如此一來，Epic Megagames這家公司仍可以賺得極多數玩家之中1%付費者的錢，這筆錢就相當可觀了。

數年前在臺灣的遊戲界有一套遊戲相當熱門，叫作Epic Pinball。這一套彈珠臺遊戲十分流行，幾乎每一部玩家的個人電腦中都有一套。Epic Pinball就是Epic Megagames早期所推出眾多彈珠抬遊戲中的一套。老實說，這一套遊戲相當耐玩，是唯一從三年前到現在還一直都留在筆者電腦中，沒有被殺掉的遊戲。筆者在工作之餘或是忙裡偷閒的時候，就會將這一套遊戲拿出來玩，可說是百玩不厭。

Unreal的旋風



Unreal

公司訪問



▼Epic的公司外觀，看起來跟普通辨工大樓沒什麼不同。

▲EPIC的公關部主任Craig Lafferty，這次臺灣的玩家能夠看到Unreal的報導，都要感謝他的合作。





◀這是Epic Megagames中間的包裝室了，他們的遊戲真可說是自產自銷了。

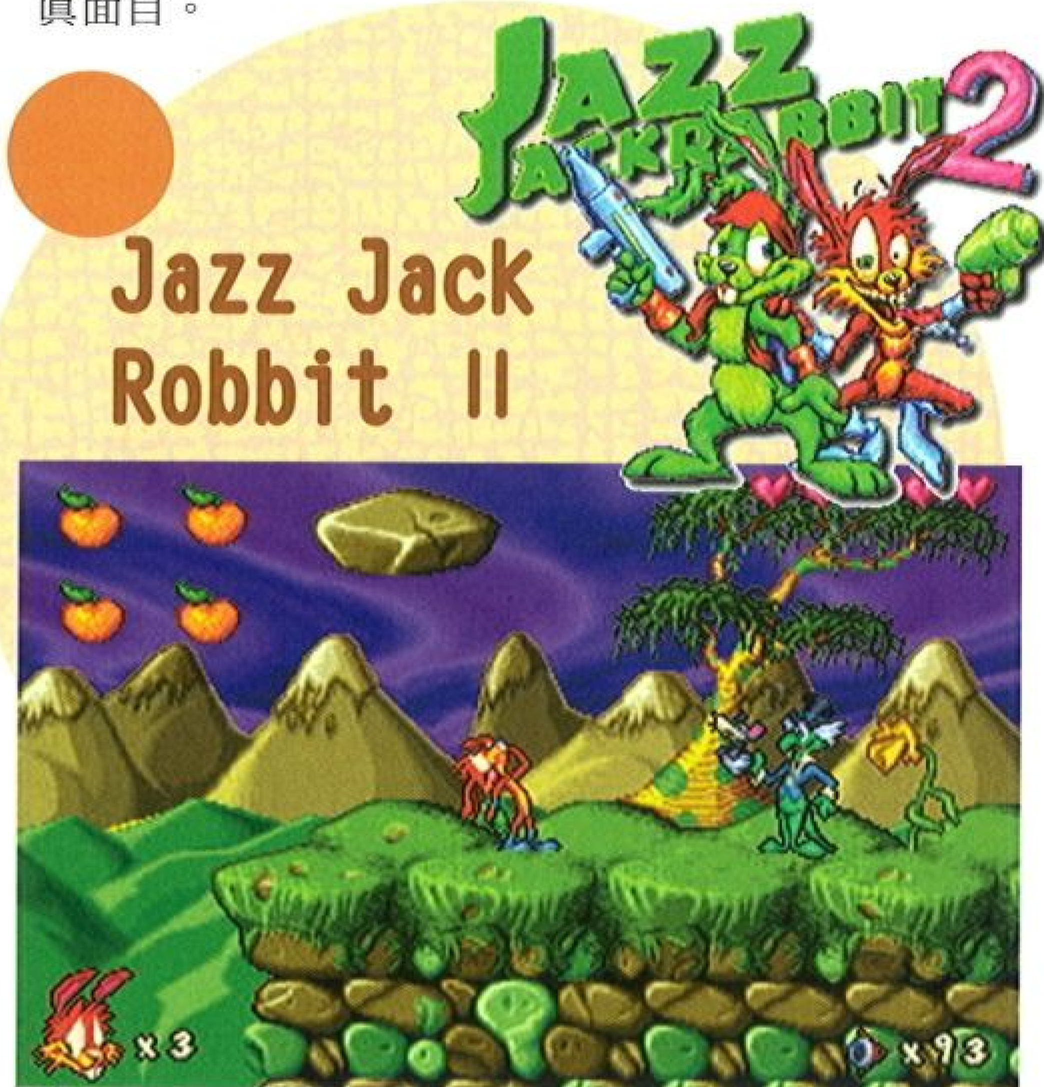
筆者在到達馬麗蘭後，由於訪問隔一天才會進行，因此筆者首先安排了與席德．梅爾（Sid Miere、「文明」遊戲系列的製作人）吃飯並且進行非正式的訪問。參加飯局的除了席德本人之外，還有最近離開Westwood Studio的動員終極令製作人Ed Del Castillo。筆者在這場飯局之中與他們二人無所不談，並且對於遊戲界的走向各自發表了意見，可以說是相當愉快。關於這一場非正式的聊天內容，筆者將會在以後有機會的時候爲各位報

Epic Megagames這一家公司一向在美國的遊戲界享有不小的名氣，不過近幾個月來，他們的名氣卻更加響亮了；即將由Epic Megagames推出的遊戲Unreal，在市場上引起了熱烈的討論。去年當Intel宣佈推出MMX晶片時，Epic Megagames就是第一家隨即宣佈要推出支援MMX功能電腦遊戲的公司，而這一套遊戲就是Unreal。消息傳出之後，立刻在網路上面引起了一股旋風，不但一夜之間出現了許多的Unreal網頁，連遊戲的討論區都出現了數以千計的討論訊息。

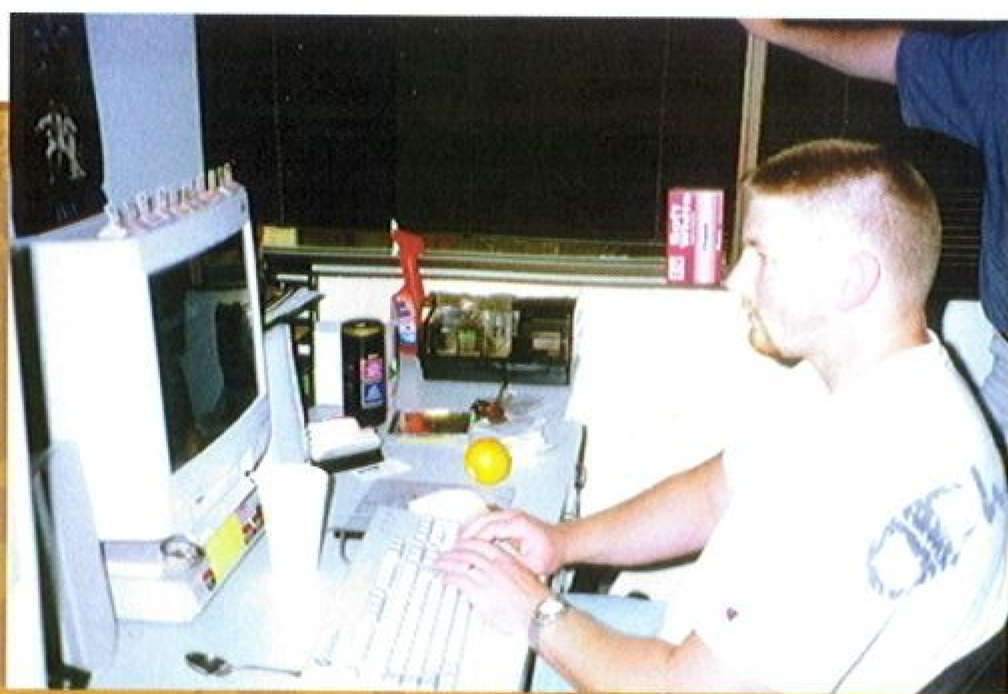
過不久後，Unreal基本的遊戲引擎便製作完成了。當時Epic Megagames邀請了遊戲雜誌的編輯們到該公司去，目的就是要展示Unreal這套遊戲引擎強大的功能；當時筆者也在受邀之列，但是由於課業繁忙，未能前往，至今都後悔不已。因爲在那一場展覽之後，美國各大遊戲雜誌都以大幅的頁數強力報導這一套遊戲，似乎每一本遊戲雜誌都相當看好這一套遊戲。到底Unreal是什麼？能夠造成如此的旋風呢？

與Quake 一樣，Unreal是一套第一人視角的動作射擊遊戲。但是這一套遊戲的配備要求相當地嚴苛，不但玩家的CPU必須具備有MMX的功能，還得要有一塊像樣的3D加速卡。因爲Unreal的3D引擎是專門爲這兩項加速周邊設備所設計的。Unreal的遊戲畫面之所以看起來比起Quake 要好上數倍，就是因爲它本身在設計時，就是專門爲這一些配備所設計的。雖然說Quake 也支援3D加速卡的版本，但是當初它在設計時，卻是以沒有3D加速卡爲大前提所設計的，因此既使後來推出了3D加速卡的版本，在功能及力量上仍然比起Unreal差一截。

Epic Megagames對於Unreal這一套遊戲相當保密，除了遲遲不肯推出試玩版的遊戲之外，連媒體都收不到體驗版的遊戲（筆者註：在美國，當遊戲的完成度到達約60%的時候，像筆者這樣的媒體工作人員就會收到遊戲公司所寄來的體驗版遊戲，也就是所謂的Alpha版本遊戲。這一些版本的目的，就是爲了能夠讓編輯人員能夠及早在遊戲推出之前，就報導一下該遊戲的內容）。除非雜誌編輯能夠親自到該公司去訪問，否則都休想見到Unreal的眞面目。



爲了能夠更深入地報導Unreal這一套遊戲，筆者特地前往爲於馬麗蘭州絡克威爾（Rockville）的Epic Megagames總部一窺本遊戲的眞面目。這一次的獨家訪問筆者不但會全力地深入報導Unreal這套遊戲，還爲各位玩家介紹也將由Epic Megagames推出的強檔動作遊戲Jazz Jack Robbit II。



▲Epic Megagames的製作人正在展示他們所設計的遊戲給筆者看。

導。

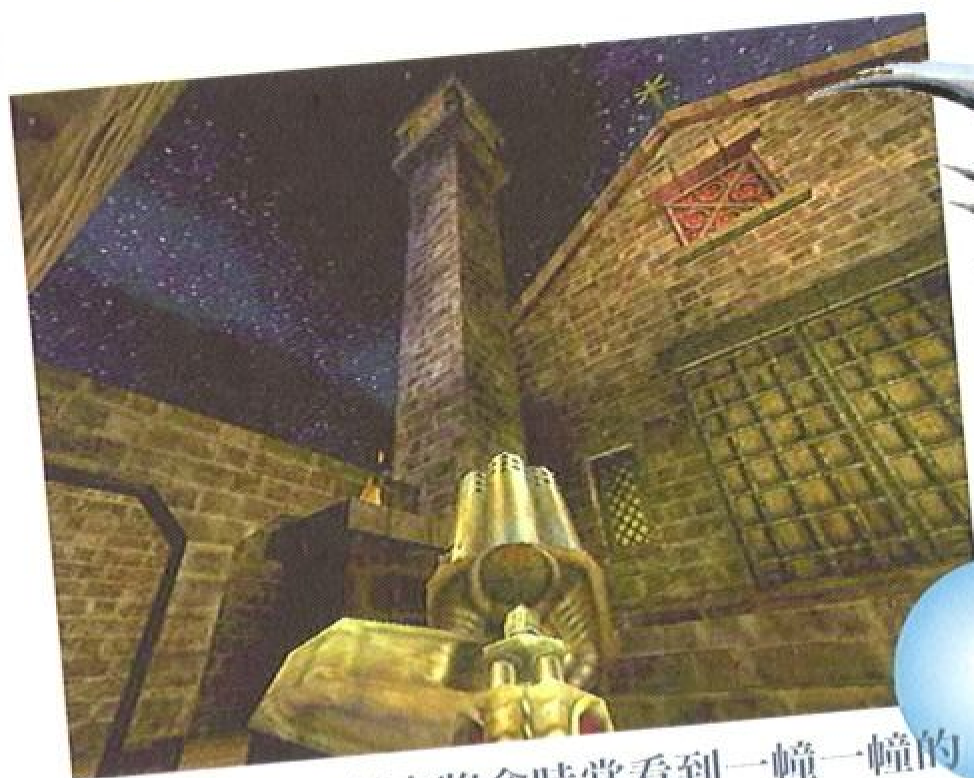
隔天早上，筆者來到了Epic Megagames的總公司。出來接待的是Epic Megagames的公關部主任Craig Lafferty。他帶領了筆者在公司中四處參觀，筆者發現他們公司並不是很大，員工也僅有數十人而已，但是卻是一家相當賺錢的公司。筆者發現，Epic Megagames的遊戲包裝是他們在公司中自己做的，因爲筆者看到公司的一個房間是製造遊戲包裝的工廠。『我們公司所設計的遊戲一向以好玩取勝。』Craig Lafferty表示：『因此在包裝上我們並不相當注重。再說，到店裡賣的遊戲才需要好的包裝，我們的遊戲都是玩家在玩過共享版本後覺得好玩，才向我們直接訂購，因此自己包裝不但很方便，而且可以降低成本，玩家也可以用較低的價錢買到遊戲。』

之後，Craig帶著筆者來到會議室中，Unreal以及Jack Jazz Robbit II兩個遊戲製作人分別進來，展示他們所設計的遊戲給筆者看。在看過之後，筆者深深地覺得這兩個遊戲眞是可稱之爲強檔而無愧。以下筆者就慢慢的介紹這兩套遊戲，告訴玩家們爲什麼他們那麼讓筆者驚訝。

特別報導

Quake的強力對手

Unreal



▲在遊戲中玩家將會時常看到一幢一幢的建築，像這一些建築玩家都可以走進去，而且，每一幢的樣子、結構、設計都大不相同，變化可說是相當的大。

『比Quake玩起來好玩，比Quake的3D效果更加華麗。』像這樣的廣告詞，不知道被多少的第一人視角射擊遊戲使用作爲廣告辭，可是，眞的能有幾個遊戲的效果看起來能夠比Quake更好呢？

對於玩家們來說，一個3D效果比Quake更好、玩起來比Quake更好玩的第一人視角射擊遊戲，在市場上出現的機率幾乎等於零。不知道玩家們記不記得，幾年前有許多名不見經傳的公司公然表示，他們的遊戲玩起來比起Doom要好玩，效果比Doom要好。如今這一些公司都到那裡去了呢？大部份都因爲遊戲賣不出去而破產了。由於『比起Quake要好』的這種廣告詞在遊戲界中太過氾濫，因此造成玩家對於這一類的遊戲，除了Quake之外再有沒有多大的信心了。

第一人視角的遊戲除了Quake之外，在市場上受到歡迎的眞是寥寥可數，除了毀滅公爵以及Dark Forces這兩個遊戲之外，幾乎其它的遊戲都慘遭滑鐵廬。毀滅公爵是一個遊戲界的異數，在推出之後，它的名氣曾一度幾乎要超過Quake之上，只可惜毀滅公爵的3D引擎在設計上還是與Quake相差一大截。自從Quake推出之後，它幾乎可說是獨占了整個遊戲界的第一人射擊遊戲市場，到目前爲止，還沒有一套遊戲可以於其相比較。

只可惜，id Software的Quake壟斷市場的時日已經不久了。一家毫不起眼的公司正在暗處窺探id Software的這一塊大餅。Epic Megagames，一家小型的共享軟體遊戲公司，正在一步一步地進行一項驚人的計畫。他們打算藉Unreal的推出，一舉打倒id Software，在第一人視角的遊戲市場上稱王。

創作者的見解

Epic Megagames有這種本事嗎？Unreal這一套遊戲有著打倒Quake的特色嗎？筆者來到了位於馬麗蘭州的Epic Megagames總公司，就是爲了要一窺Unreal的眞面目，親自確認市場上所流傳的種種風聲到底是不是眞的。『我們所要設計的，不過是一個相當好玩、相當酷的3D射擊遊戲而已。』Unreal製作人Cliff Bleszinski表示：『我們沒有別的目的。』Cliff所說的這句話實在是太客氣、太謙虛了，因爲就憑筆者在Epic所看到有關Unreal的一切，就可以讓筆者深信在這套遊戲推出之後，Quake在市場上的地位將會岌岌可危。

對於市場上面雜誌對於Unreal大幅的正面報導，製作人Cliff Bleszinski認爲：『對於雜誌們的支持，我們相當地高興。不過要能夠設計出像Unreal這樣比起Quake要好的遊戲，實在不是一件難事。其實，第一人視角射擊這一類的遊戲，還有很多發展的空間，只不過相當多的遊戲設計公司都無法認清這些未發展的空間，因此他們到後來所推出的遊戲，玩起來給玩家的感覺，就淪爲Quake-like的地步。我認爲，願意冒險嘗試新的東西的設計者才會成功－而我們就是這一類的設計者。』

當筆者訪問的時候，Unreal遊戲的人工智慧、網路多人連線功能、以及遊戲本身的內容都已經進

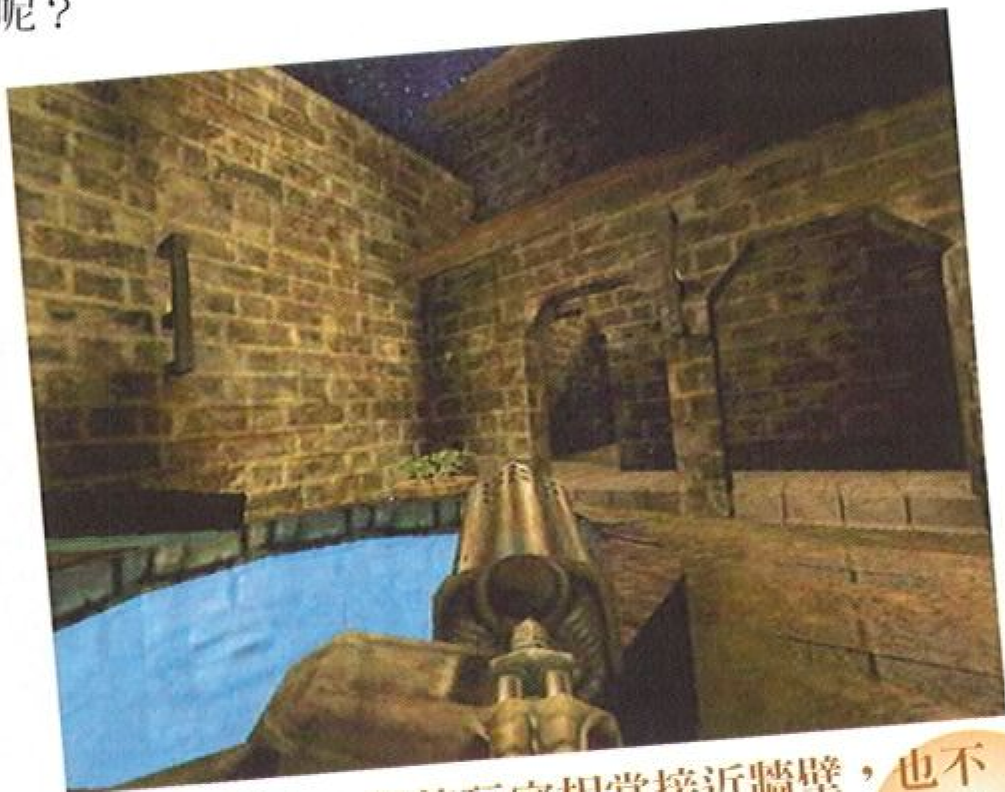


遊戲中每一個不同的地點都有其特色。玩家可以看到在這張圖裡面，整個建築的風格與其它的圖片大不相同。

入了最後的完成階段了。在Epic Megagames公司中的員工，每一個都對這一套遊戲充滿信心。『我知道我們是相當特別的一群遊戲設計者，相信當Unreal推出後，每一個玩家都會贊同我所說的話。』一位Epic的遊戲設計人員表示。

遊戲的故事

玩過第一人視角射擊遊戲的玩家都知道，這一類的遊戲都沒有什麼劇情內容；尤其是id所推出的遊戲，更是毫無故事可言。不可否認的，這一類的動作遊戲就是將敵人全部通通都殺死，並且以飛快的身手閃躲敵人們的攻擊。但是，一個遊戲沒有了故事，就似乎失去了進行遊戲的目的。主角到底是爲什麼會在戰場中廝殺？而到底他的目標又爲何呢？



▲在遊戲中，既使玩家相當接近牆壁，也不會看到粗點出現在畫面上面，因爲Unreal使用的材質是高解像度的材質。

Epic Megagames注意到了這一點缺失，因此他們花費了不少的時間，爲了Unreal創作出了一個背景故事。『藉由遊戲中的背景故事，我們除了希望讓遊戲整體更加眞實之外，還希望給玩家一個進行遊戲的理由、一個目標，而不是像無頭蒼蠅那樣一味地砍人，不知道到底爲什麼一定要砍死他們。』Cliff Bleszinski表示。雖然說Epic Megagames對於Unreal的故事守口如瓶，一個字都不肯說，但是在筆者有技巧地追問之下，他們不經意地透露了隻字片語。

故事是這樣的：玩家所扮演的主角是一個犯人。主角所搭乘的人犯運輸船在一次轉運的途中發生了意外，墜毀到一顆神秘的星球上面，這一顆星球目前暫時叫作Gryphon 。想當然爾，主角就是這一次墜船的唯一生還者，他撿起了身旁周遭能夠找到的武器，獨自一人開始在這一個星球上面探險。主角離開運輸船的殘骸後第一個看到的景象，就是長相很噁心的外星生物正在大快朵頤，吃的就是主角以前在監獄裡面的室友。主角這時才發現，他所來到的星球並不是一個相當友善的地方。



這張圖片不是預先繪製的，而是遊戲中眞實的畫面。玩家可以在這一張畫面中看到Unreal的3D效果細膩的程度。加上在地面可以看到的光影效果，是連Quake也比不上的。

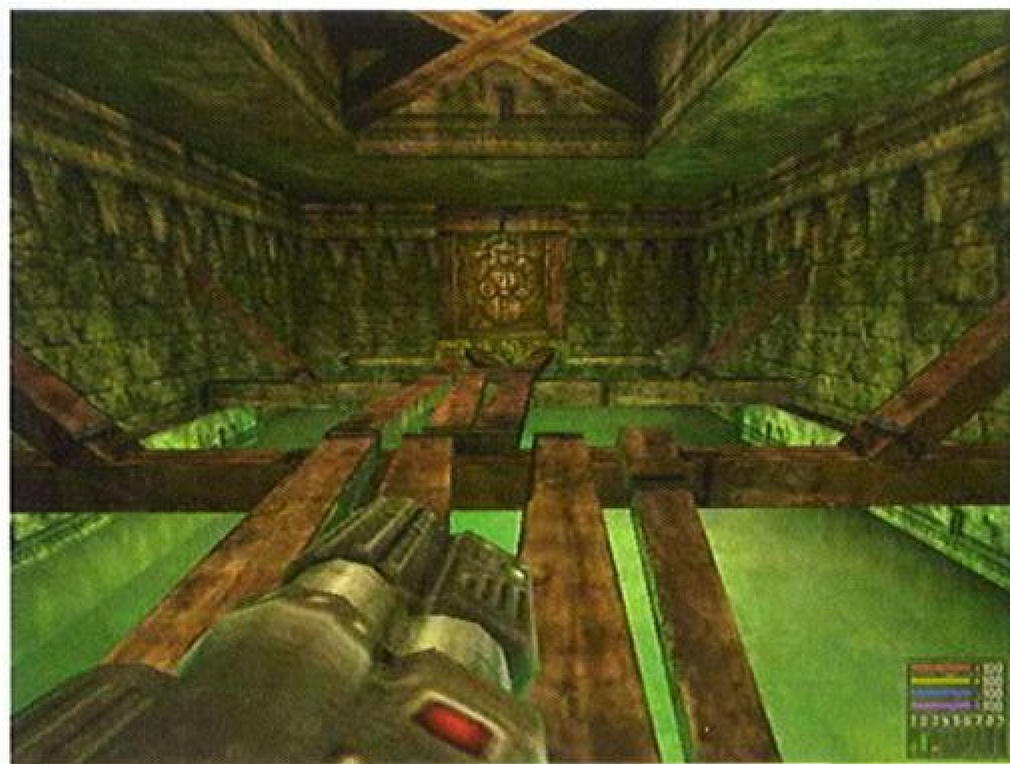
隨著遊戲的進行，主角將會發現這一個星球其實有著相當大量的Tarydium礦源。這是一種相當稀有的元素，它最主要的功能就是產生能源。小從家電用品，大到太空船都須要它才能夠使用。當然，由於它的功能就像現在的石油一般，Tarydium被大量開採，到後來根本數量變得越來越少，因此它的價格變得越來越貴。Tarudium這一種元素還有一種特性，就是它的放射性以及磁電性相當強，因此它會干擾所有的導航儀器。也正因Gryphon 有著大量的Tarydium，因此這整個地帶就好像百慕達三角洲一樣，充滿著神秘感，也沒人敢接近這一個地帶。

一群和平的族群叫作Nali已經在Gryphon上面生活了好幾個世紀。他們是一群文化相當進步的人種，將Gryphon建設得相當地先進。他們從來不與外人交涉，因此也從來沒有紛爭。直到在主角到達這裡的很久之前，一群叫作Skaarj的外星人來到了這一個星球，他們是一群相當殘暴而且血腥的人種；Skaarj在很短的時間之內就攻下了整個Gryphon，並且將Nali全部都變成了他們的奴隸。Nali除了奴隸的功能之外，也是Skaarj狩獵的主要目標。Skaarj也將Nali拿來當作測試武器致命率的實驗品。

是的，正把主角的室友當作晚餐的就是Skaarj，而主角則是下一道菜。在本能的驅使之下，主角將該Skaarj幹掉，並且逃離了該處。在往後Unreal的三十關內，主角將會遇到許多的敵人、朋友、以及中立的角色，並且尋找出更多有關Nali、Tarydium、以及這一顆星球的資料。

主角所擁有的能力

由上面所述的情況看來，我們的主角到底是一個十惡不赦的犯人，還是一個英雄呢？這一個細節據Cliff表示，他們還沒有決定。不過目前已經知道的是，玩家在遊戲一開始，可以自由選擇以男人或是女人來進行遊戲。『不過，無論玩家所選的是男人還是女人，他／她都將會擁有如超人一般的體



▲這是Unreal在低解像度中的圖型，玩家們可以看到這一個場景相當的大，而在如此大場景的情況下，遊戲的速度還是相當的快。相較之下Quake一遇到大場景速度就會變慢。

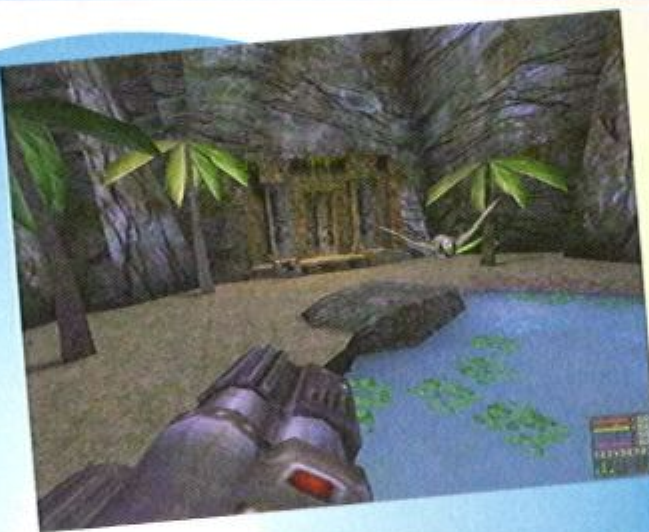
力及反應力。』Cliff表示：『遊戲中的主角太厲害了，我想，如果毀滅公爵遇到他，都要退避三舍吧！』

本遊戲比起Quake最大的不同之處，就是Epic Megagames的設計可以讓主角在Unreal之中在四種不同的生物中來回變身。一個型態讓主角有飛行的能力、一個型態讓主角有游泳的能力、一個型態讓主角有攻擊的力量、以及一個小型的飛行生物讓玩家可以躲避敵人。不過，玩家卻不能夠自由變身，而是要經由在遊戲中會出現的變身點中才能變身。『這種變身的設計，可以上我們在遊戲中加入一些謎題式的情況，藉此增加遊戲的趣味度。』Cliff表示。

除了遊戲本身的趣味會藉由變身增加之外，在多人連線的模式下更是好玩。想想看，如果玩家可以變成各種不同的生物，尤其是一隻鳥的時候。你永遠都不會知道敵人到底會從那邊接近；相對的，玩家也將可以由各種不同的角度去攻擊敵人，大大地增加了遊戲的自由度以及活動性。

令人驚訝的3D引擎

不知道玩家們是否記得當「德軍總部」推出時，你幾乎不敢相信自己的眼睛，居然能有一個可以自由移動的3D遊戲嗎？你還記得當Doom推出時所造成的旋風嗎？擁有華麗場景的毀滅公爵以及擁有高速移動的Quake 都與前述的產品一樣，一推出就造成了電腦3D科技的進步。下一個電腦3D繪圖技術的突破將會是Unreal，筆者在看過遊戲之後，毫無疑問地下了這個斷言。



▶Unreal強大的3D引擎可以讓遊戲中的建築物設計起來更有套特色。玩家將可以在Unreal之中見到很多像這樣的戶外關卡。



◀在高解像度的模式下，玩家也將無法看見構成人物的多邊型。Unreal使用了一種新的3D技術，可以將遊戲3D的多邊型使用特殊的方法讓玩家的眼睛看不出來。

Unreal是筆者看過最複雜的一個3D引擎。遊戲的主要解像度是640×480×16bit色，在如此高的解像度下，玩家還能夠看到多重動態光影效果。也就是說，遊戲中的不同的光源，將可以同時投射出不同的光線，例如玩家武器的光影、雷射的光影、背景的光影等等…。這一些不同顏色的光線當重疊在一起的時候，玩家將可以看到各種重疊之後的顏色，可說是相當漂亮。玩家們得瞭解，計算不同的顏色綜合過後的程式相當地複雜，因此Unreal必需要借重MMX的功能，才能夠將這一項動態光影效果加入遊戲之中。



這是在16 bit模式下執行遊戲的圖片，玩家可以看到，效果已然是非常的驚人。不過，如果玩家的CPU有MMX的功能的話，遊戲將可以在24bit的色差模式下進行，這時候玩家將會發現天上的雲的漸層效果將會變得更加的圓滑，而不是像這張畫面裡面一樣有一層一層的感覺。

雖然說遊戲要求玩家有這兩項3D加速設備，但是如果玩家沒有的話，還是可以進行遊戲。EPIC展示了未經加速的版本，在一臺Pentium 133 + 32MB RAM的機器上跑，效果看起來糟糕極了；如果玩家沒有這一些加速配備的話，還是不要購買這一套遊戲。擁有MMX的玩家所能享受到最大的好處，就是遊戲將會在MMX存在的情況下，以24 bit顏色模式進行。由於24 bit是高色差模式，遊戲的光影效果不但看起來更加真實，在3D材質的效果上也能達到材質圓滑的作用。換句話說，雖然MMX不一定能夠增加遊戲的畫面切換張數，但是它卻能讓Unreal看

起來效果更加漂亮。

在使用了3Dfx加速卡之後，Unreal可以在640×480×24bit色的模式之下輕鬆地跑到每秒35張畫面切換張數的高速。『Unreal的3D引擎是無懈可擊的，相較之下，Quake的引擎看起來就好像小孩的玩具一般幼稚。』Tim Sweeney，Unreal的程式設計師表示。

相當聰明的人工智慧

一個好遊戲不但在聲光效果上要傑出，本身的人工智慧更是決定一個遊戲好壞的關鍵。玩家們在玩第一人視角射擊遊戲之所以較喜歡多人連線的模式，最主要的原因就是電腦通常都太笨了，因此玩家們寧可與眞人玩。久而久之，遊戲最主要的單人模式就漸漸地受到了遺忘。不過Epic Megagames對於這一個問題，他們則相當認眞地研究：『要讓玩家們能夠眞正的享受單人模式的遊戲，那麼敵人就一定要有與眞人相差不遠的智慧。』Tim Sweeney表示。

與敵人的大對決。在Unreal之中，敵人不會一味的向玩家衝過來，而是有技巧的左右閃躲，然後趁機接近。玩家們不要小看Unreal的人工智慧，否則一定會死得很慘。

負責設計Unreal人工智慧的是Steven Polge。他是以推出了不少的Quake資料片而享譽業界的人物。『Quake的人工智慧在我看來是相當地愚蠢。』Steven Polge表示：『其實要設計出一個好的人工智慧並不難，我們只要將Quake玩家數年來打多人連線的經驗都輸入電腦，所設計出來的人工智慧就會相當成功。基本上，Quake的敵人都只會一味地攻擊敵人，而眞正的玩家則不會這麼作。與眞人一樣，Unreal中的怪物要是受傷了，他們就會逃之夭夭；而當他們發現你太厲害的時候，他們就會通通消失，過一陣子，玩家就會發現他們原來是去呼朋喚友，一起同時大量地攻打過來。我們給電腦的人工智慧是一個人格以及許多玩家們的經驗，而不是一個單純的指令。』

在遊戲中所有的敵人都會互相交談、討論。他們會研究如何將主角幹掉。更絕的是，在遊戲中玩家可以眞正聽到敵人互相交談，發號施令。『由於玩家將會聽不懂Sajaak所說的話，因此玩家們永遠都不會知道他們的計劃。』Steven Polge表示：『這樣一來，我們就可以加入一些懸疑的成份在遊戲之中。』

由於遊戲中每一個怪物都有自己的人格，因此玩家在過關的時候將可以有各種不同的方法。例如，玩家可以想辦法讓兩個不同族的人互相殘殺，如此一來就可以坐收漁翁之利。不過，由於Skaarj太過聰明，因此玩家想要過關並不是一件容易的事。

主角所能使用的武器

對於遊戲中所能使用的武器，目前爲止還沒有確定的類型。『不過，我保證遊戲中玩家絕對看不到散彈槍或者是雙管散彈槍（Quake中的武器）』Bleszinski表示。Epic Megagames初步計畫將會在遊戲中設定八種武器，玩家在遊戲中一開始所拿的武器是自動手槍，也就是會自動塡裝子彈的手槍。這一種手槍的不同之處，就是它所發射的並不是子彈，而是Tarydium。玩家可以按住板機，Tarydium便會開始產生能源，等到玩家放開板機之後，Tarydium就會射出。玩家如果板機按得越久，Tarydium的傷害力就會越大。被射中的目標則會因受到強大的能源而爆炸，是一種相當強大的武器。

Epic Megagames同時也計畫將在遊戲中加入類似手榴彈類可以投擲的武器。這一種武器會跟據玩家按下板機的時間，而射出不同數量的爆炸物。玩家按得越久，一次射出的爆炸物就越多，破壞力也越強。當然了，玩家如果按著板機等待，敵人就可以趁這一段時間攻擊玩家。



▶一轉彎就準備開火了！

▼強大的火力足以掃平敵人



特別報導

隨遊戲附送關卡編輯器

許多玩家都喜歡使用編輯器來設計自己的關卡，不過由於遊戲設計公司所使用的關卡編輯器都是不推出的，因此喜歡設計的玩家便得用第三者所設計的三流編輯器來設計關卡。這一些外人所設計的編輯器不是功能不全，就是難以使用，讓使用的玩家時常會遇到很大的挫折而失去設計的興趣。好消息是，Epic Megagames決定將Unreal的關卡編輯器隨遊戲附送給所有的玩家，讓每一個人都能夠輕易設計屬於自己的關卡。





在註冊版的遊戲中，都會附贈一個可以讓玩家自行設計關卡的編輯器。這一些編輯器使用相當的容易，設計一個關卡就好像在堆積木一樣。玩家可以在圖片中看到，遊戲舞臺的基本結構就是以積木的原理砌成的。

Unreal的關卡編輯器使用起來相當容易，比起Quake的編輯器好用得多了。爲什麼呢？因爲Quake的關卡編輯器是使用多邊形的原理來進行設計的，因此玩家必須要調整遊戲中的多邊形才能夠創造出一個關卡；而Unreal的關卡編輯器則是採用預設形狀的原理，讓玩家可以使用組合的方式來設計關卡。換句話說，設計Quake的關卡就好像雕刻一樣，而設計Unreal的關卡則像堆積木一樣簡單。

不可或缺的多人連線功能

最後，我們當然要討論一下Unreal強大的多人連線功能。與Quake 一樣，玩家可以設立一個Unreal的遊戲伺服器，然後其它的人就可以自由進出多人連線的遊戲之中。Unreal在多人連線功能上有一個特點，就是當玩家在進行網際網路的遊戲時，會遇到相當多的傳送點。當玩家踏入這一些傳送點之後，就會被傳送到另一個遊戲。筆者所說的另一個遊戲，是指在網路上由另一批人所舉行的網路遊戲。這一些傳送點互相都有連接，也就是說，Unreal的世界其實就是由全世界各地舉行的遊戲所組成的。



在多人連線時可清楚地看見其他人的戰鬥情形

網際網路上面有著另一個問題，就是資料傳送的延遲問題。在玩Quake時，筆者常常會被敵人趁著因延遲而不能動的時候打死。爲了避免這一個問題，Unreal採用的辦法是將控制主角動作的部份程式由玩家的終端機處理，而不是像Quake那樣由伺服器處理。如此一來，玩家就可以不受延遲的限制而自由移動。不過，當延遲發生時，玩家還是會看到敵人不正常的動作。

另外多人連線模式的最高人數並沒有限制。當然，進行遊戲的人數越多，遊戲整體的速度就會越慢。不過，如果玩家們使用的網路速度很快的話，一次由32人同時進行遊戲應該沒什麼問題。Epic Megagames所建議的網路最高遊戲人數是16人。

最後，當玩家在多人連線中被殺死之後，程式會確定玩家復活出現的地點不會在另一個人的旁邊。像這樣的情形在Quake中時常發生，因此，通常一死就是死幾次，相當可恨。Epic Megagames加入這樣的設計，可見他們連最小的細節的都注意到了。

結論

Unreal絕對是一個能夠將Quake比下去的3D第一人視角射擊遊戲。無論是技術上、聲光上、遊戲內容上…都比Quake要強許多。因此，當這套遊戲推出後，必定會造成市場上的轟動，就請玩家們拭目以待吧！



Jazz Jack Robbit 2



一些有名的動作遊戲，諸如音速小子或者是瑪利歐之流，都會讓玩家們聯想到電視遊樂器，因爲這一類的遊戲畫面捲動當相當快速，一般都認爲在電腦上面不可能做到。而且在電腦遊戲界也很少推出過優秀的縱向捲軸動作遊戲，因此這一類的遊戲漸漸地在電腦界沒落，喜歡的玩家也沒有什麼機會可以玩到這類的遊戲。1993年時，Epic Megagames曾經讓眾人跌破眼鏡，推出了一套叫作Jazz Jack Robbit的遊戲，結合了生動的人物、幽默的內容、以及高速畫面捲動效果的縱向捲軸動作遊戲。由於該套遊戲相當受歡迎，因此它被公認爲電腦遊戲界的「音速小子」。

爲什麼大家對於該遊戲的效果感到驚訝呢？因爲在當時Jazz Jack Robbit的配備要求並不高，只要僅僅一臺386＋4MB RAM，就可讓遊戲以極流暢的速度執行。現在，Epic Megagames將遊戲的配備要求提高到了Pentium 級的電腦，並且在將遊戲的內容全部重新設計，設計了該遊戲的續集：Jazz Jack Rabbit 2。在二代中，Epic Megagames不但會保留一代所有的特色，並且會加入數不清的新功能在遊戲之中。

在一代的最後，我們的主角由於將壞蛋Devan Shell打敗了，因此他被加封爲王子。由於如此，他得以與從Devan Shell那邊救出來的Eva Earlong公主結婚（筆者註：好一個陳腔爛調的故事）。不過，壞人總是長命的。Daven Shell不甘心被Jazz打敗，因此他想出了一個邪惡的計畫。Daven Shell打算回到過去，將Jazz的父母給殺了，希望藉此能夠讓Jazz從歷史上消失。當然，遊戲的主角Jazz得知了這一個邪惡的計畫，因此他招集了他的弟弟Spaz一起回到過去，並且阻止Daven Shell 成功達到這一個計畫。



以不同的人物進行遊戲





玩家在遊戲的一開始，可以選擇以Jazz或者是Spaz進行遊戲。這兩個人物最大的不同之處，就是Jazz可以在跳到半空中時旋轉他的耳朵，藉此慢慢下降，增加跳躍的距離；而Spze則有可以跳兩次的功能（在空中再往上跳一次），藉此讓其跳躍的高度增加。除此之外，這兩人實在沒有什麼不同，他們兩人所使用的武器也是一模一樣。在遊戲中，玩家可以使用到十多種不同的武器，一些是從一代開始就存在的武器，其它的則是在二代中才出現的新武器。一些像反彈手榴彈、噴火槍、冷凍槍…等武器都可以針對不同的敵人使用。不過在遊戲中玩家可要節省子彈，因爲它們很容易就會用完。



流暢華麗的背景

遊戲華麗的舞臺更是本遊戲的一大特色。整個遊戲之中約有四十幾個舞臺，每一個舞臺的背景設計都迥然不同。從森林到城堡、從古代到現代，每一個舞臺的設計都相當奇特。更令筆者驚訝的是，遊戲捲動的速度不但快，而且它的背景是八重捲軸模式。也就是說，背景一共有八個層次同時在移動，因此看起來相當有立體感，尤其是有一關背景是雲，看起來更有大型場景的氣派感。Epic Megagames表示，在低解像度的模式下，遊戲的捲動張數高達每秒80張圖，在高解像度的模式下也可以達到至少40張圖。筆者使用Alpha版本的遊戲在Pentium 266的電腦上面得到了高解像度每秒切換速度66張圖的速度，而筆者在另一臺Pentium 120上面也得到了高解像度每秒40張圖的速度。請切記，這些數據是使用Alpha版本遊戲測試而得，眞正的正式版程式想必會經過許多的改變，到時候遊戲的速度將會更快。



玩家可以選用許多不同的解像度來進行遊戲。『我個人是比較偏好低解像度的顯示模式。』Epic Megagames公關部主任Craig Lafferty表示：『因爲在低解像度的模式下，遊戲的人物看起來比較卡通化、比較可愛。再說，遊戲本來就是預設要在低解像度模式下進行的。』一點都沒錯，遊戲的預設模式是320×200的低解像度。如果玩家將遊戲調到640×480的顯示模式的話，遊戲圖形的畫質並不會變好，而是人物縮小，然後遊戲的視野變大而已。

強大的多人連線功能

高解像度的選項則是有另外的用途，就是在多人模式下使用。Jack Jazz Rabbit 2最大的特色，就是它支援多人連線，一次最多可以有16個人同時進行遊戲。如果玩家們有16臺電腦在網路上時，當然可以輕鬆地享受16人同樂的快感。但是，並不是每一個人都能夠接觸到網路，因此，Jack Jazz Rabbit 2採用切割螢幕的方式，讓玩家們可以一次兩人（上下切割螢幕）或是四人（螢幕四等分）同時在同一臺機器上進行遊戲。這時，高解像度可





以讓每一個玩家都可以用進行單人模式時一樣的視野來進行遊戲，而不會因爲切割螢幕而讓視野縮小了。

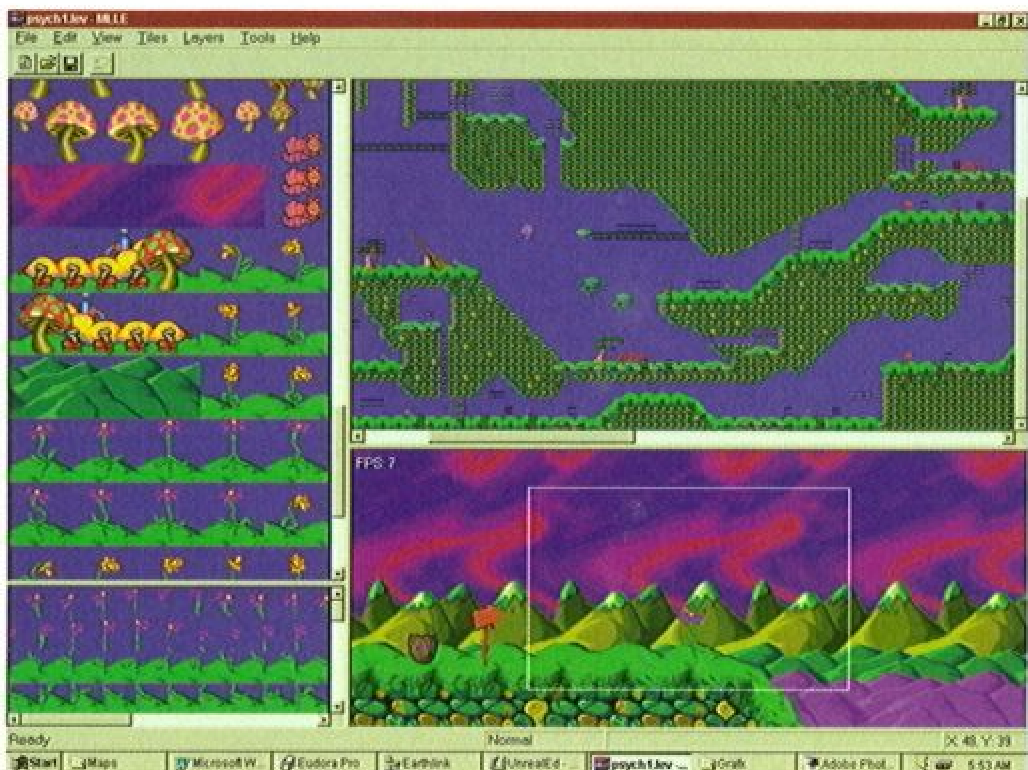
本遊戲多人連線的功能相當強大，一共有四種遊戲可以選擇。玩家們可以選擇合作模式、競爭模式、團隊模式、以及尋寶模式。在合作模式中，所有的玩家將會互相合作，在同一個關卡內達成同一個目的。競爭模式則是玩家們互相殘殺，最後活著的人就是贏家。尋寶模式的目的也是互相競爭，但是卻不是互相殘殺，而是比賽看誰搶得最多的寶物。最後一個團隊模式與競爭模式一樣，但是玩家與玩家之間卻可以互相組隊，然後隊伍之間互相想辦法幹掉對方。

襯托氣氛的音樂效果

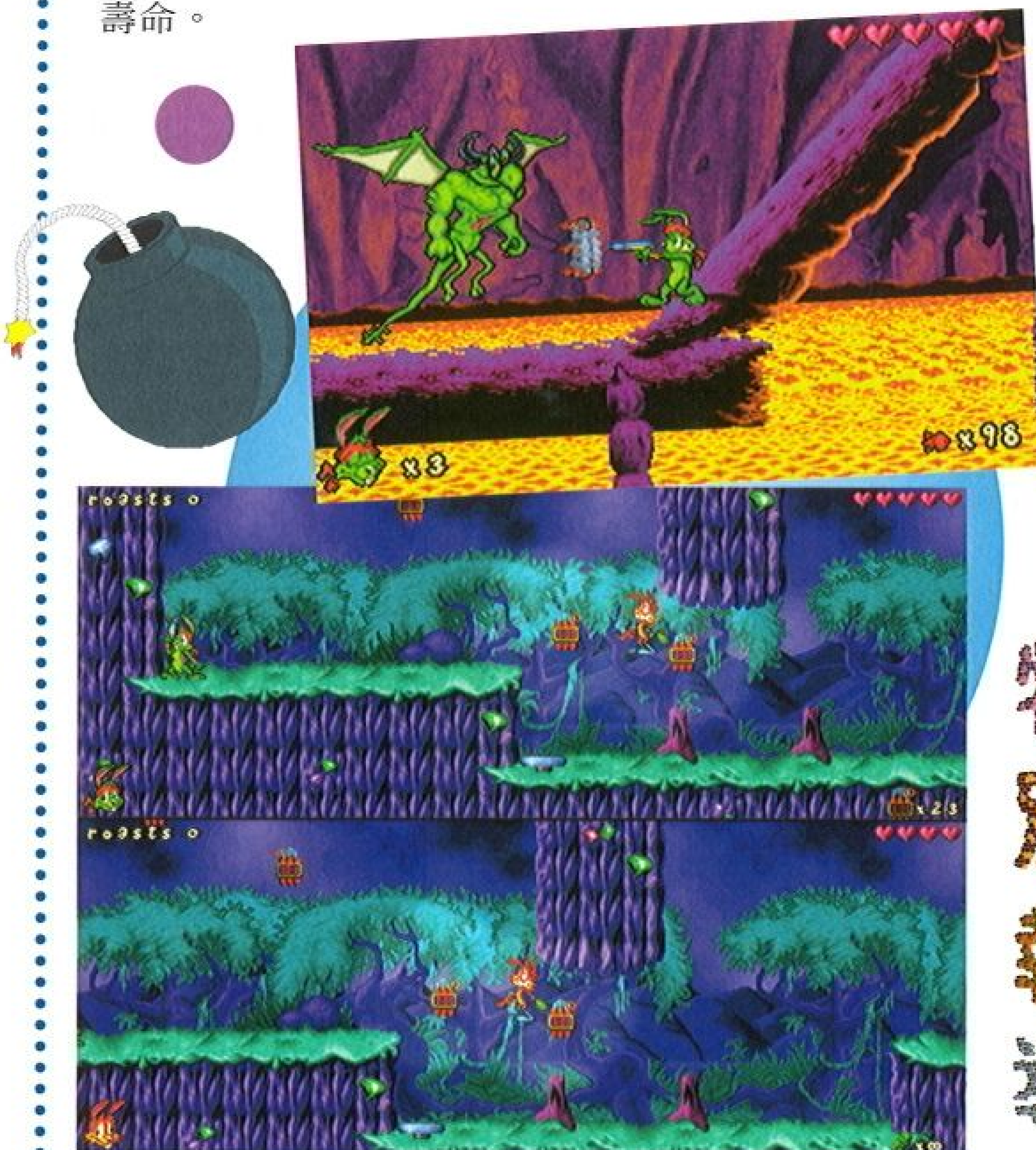
遊戲的音樂是以MOD的原理產生的。但是，Jazz Jack Rabbit 2的音樂效果聽起來卻比其它的遊戲的音質要好得多，其原因就是jazz Jack Rabbit 2使用了Microsoft Direct X中的Direct Sound功能，因此即時傳送的數位音樂資料可以達到撥放CD效果的品質，而且也不會占掉許多的CPU資源。遊戲的背景音樂的風格在每一關都迥然不同，而且筆者認爲這一些音樂都作得很好。在不同的關卡，玩家可以聽到配合該關卡風格的音樂，因此整體來說，遊戲的感覺營造得相當良好。

本遊戲的註冊版將會附贈遊戲的關卡編輯器，不過，這一個編輯器只能讓玩家設計多人連線時使用的舞臺。玩家在設計好一個關卡之後，





可以傳送給每一個朋友，讓大家可以用你所設計的舞臺進行多人連線的功能。當然，玩家也可以將這一些關卡放到網際網路上面，與大家分享。Epic Megagames希望能夠經由關卡編輯器，讓玩家們設計出許多的自製關卡，同時也藉此能夠增加遊戲的壽命。



在電腦上，玩家從來都無法玩到像樣的動作遊戲，現在，Epic Megagames所設計的Jazz Jack Rabbit 2就是玩家的選擇！本遊戲融合了超級瑪利以及音速小子兩套遊戲的內容，並且結合了高速的畫面捲動速度，所呈現出來的就是一個無懈可擊的電腦動作遊戲。本遊戲將會以共享軟體的型態推出，玩家可以密切注意Epic Megagames的網頁。他們網際網路的網址是http://www.epicgames.com。

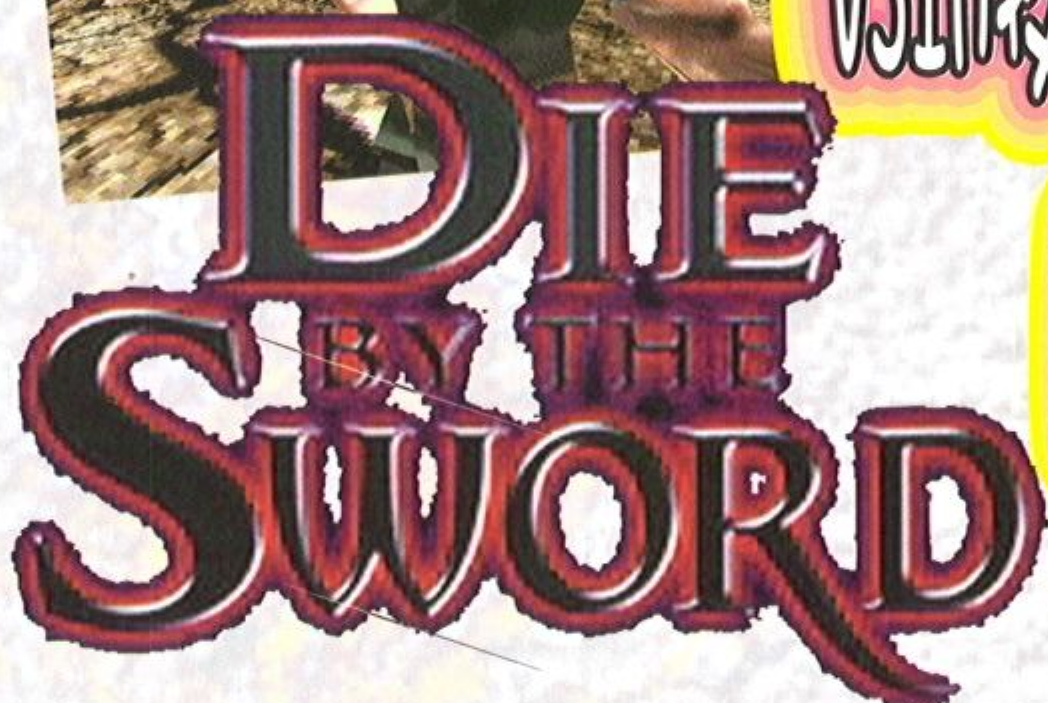


特別報導

人物3D新技術

VSIM技術以及第一套使用VSIM的遊戲

Die by the sword



Die by the Sword是一個令人震撼的名字，雖然這一套遊戲在美國本地都尚未推出，但是已經在市面上造成了一場風潮；無論是有名的遊戲雜誌，或者是小型的遊戲網頁，每一個人都對這一套即將由Interplay所推出的遊戲抱著很大的期待。Die by the Sword受到矚目的原因其實很簡單：無論是在遊戲本身的結構上、遊戲的玩法、或者是遊戲的背景方面，都是獨樹一格的全新創作。尤其是本套遊戲用來控制遊戲人物的VSIM引擎，更是大家討論的焦點。

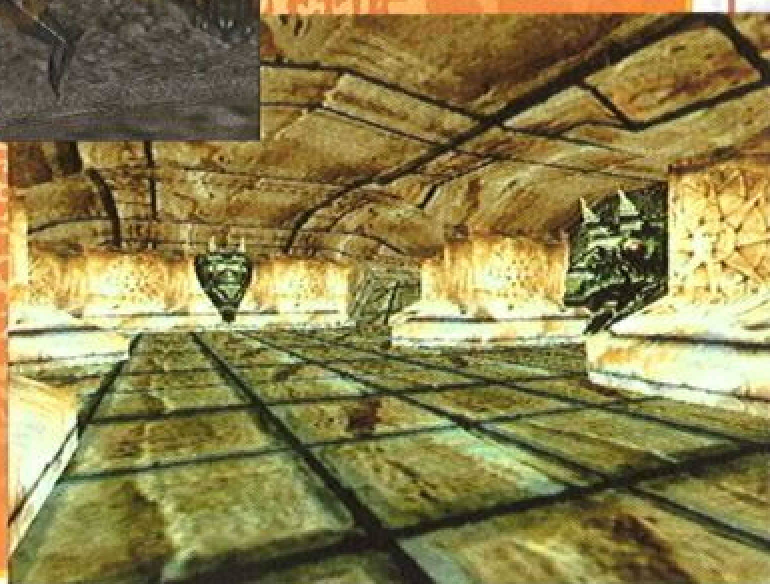


遊戲的美工圖片

全新的遊戲設計



◀為了搶得箱中的寶物，主角與怪物們展開了一場惡鬥。



▶在遊戲中有許多不同的場景，每一個場景都大不相同，而且各有其特色。

Die by the Sword在遊戲分類上，可以算是幻想冒險遊戲類。玩家操作的主角是一個身穿盔甲、手拿盾牌及長劍的武士，而遊戲的背景，則是3D構築出來的環境，玩家可以在舞台中自由移動，完全不會受到遊戲任何限制；更驚人的是，Die by the Sword可以讓玩家自由控制螢幕上的主角。在這一個遊戲中，主角的動作完全不是預先設定好的，也就是說，遊戲本身沒有規定玩家可以操作主角做那一些動作。玩家可以揮劍、可以蹲下、可以向兩邊移動、當然也可以一邊蹲下一邊揮劍、或者是一邊跑步一邊揮劍。只要是玩家想得到的動作，在Die by the Sword中都可以使用。



遊戲中各種怪物的造型

玩家可以在遊戲中看到各種不同的舞臺設計，有洞穴、森林、或者是地底河流等等場景，而這一些場景都是由3D繪圖顯示的，因此玩家可以在遊戲中自由移動。『當我們在設計Die by the Sword時，我們盡量將遊戲中的限制減少，爲的就是增加遊戲的變化。』Die by the Sword的製作人Mark Teal表示：『因此在遊戲中，一個問題解決的方法將不止一種。玩家在遊戲中，可以自由創造新的方法，來解決遊戲中出現的難題。』

當Die by the Sword一開始設計時，原本是要設計成像VR快打種類型的格鬥遊戲，利用Vsim技術繪製眞實的人物動作。但是當遊戲設計到一半的時候，市場上突然出現了許多的3D格鬥遊戲，後來這一類的遊戲因爲過於泛濫市場，因此銷售量都不是很好。一般的遊戲公司在遇到這種情形的時候，通常都會腰斬遊戲的計畫，但是Interplay 認爲Vsim的引擎實在是太好了，因此他們決定將Die by the Sword改成冒險動作遊戲，然後將原本設計好的對打模式，改成遊戲附屬的競技模式。

遊戲本身的玩法與古墓奇兵相差不多，但是在遊戲的技巧上，可是比古墓奇兵要強得多了。玩家不但要想辦法安全地過到下一個關卡，而且還得要設法解開關卡中許多的難題。在主角本身可以使用的招術上，也比古墓奇兵要來得多了。據Interplay表示，Die by the Sword的主角可以使用無限種招式。

VSIM技術到底是什麼？

VSIM引擎是由Treyarch Invention公司所設計出來的「模擬人類動作」的3D引擎。這一個新的引擎，具有將3D遊戲人物動作的設計提升到另外一個境界的能力。我們都知道，一般的3D遊戲裡面的人物，當設計師在設計遊戲時，會將所有人物可以做的動作全部都輸入在電腦裡面；也就是說，遊戲裡面人物可以進行的動作數量就已經局限住了。最近的遊戲設計師比較聰明，使用了眞人動作捕捉的技術來產生3D人物的動作；雖然這一種方法可以讓3D人物的動作看起來相當地自然，但是當玩家在玩遊戲的時候，一樣只能進行設計師預先的設定好的動作。



▲敵人的大刀功擊力相當的強，因此如果不能即時使用盾牌檔住其攻擊的話，將很可能會遭到分屍的命運。

Die by the Sword使用的VSIM引擎，其實就是一套相當複雜的程式，它的主要功能就是利用物理的原理，來模擬人類的關節、骨骼、以及肌肉在移動時的情況。VSIM引擎在產生人物動作時候，首先會模擬人類的關節結構；人體的每一個關節都有不同的特性，像手臂的關節可以允許手臂360度的轉動，但是頸部的關節則只能夠讓頭部小角度的轉動。VSIM的關節處理程式最重要的功能，就是局限人物關節移動的幅度，以免產生人頭可以360度的轉動，或是諸如此類的〝關節脫臼〞的窘況。

VSIM的骨骼引擎則是處理人物整體動作的重要部份。由於人體的每一個部份都有骨骼連接，因此當一個部份在動的時候，其他的部份也會多少受到影響，而產生相對的動作。例如，當遊戲中的人物要進行回頭看後面的動作時，由於頭部關節只能夠旋轉90度，因此VSIM引擎將會在頭部轉動之際，也會讓腰部的關節跟著旋轉，藉此達到頭向後轉的效果。

特別報導



▶看我的厲害，把對手砍得血都噴到臉上了。



▲在Die by the Sword中，人物的設計都相當的傳神，有如圖中的這一個骷髏兵一樣。

在肌肉的處理方面，雖然說VSIM引擎還沒有先進到可以繪製出肌肉的效果，但是卻可以模擬身體每一個部份移動的物理情況。大家都知道，我們身體每一個部份的重量都不一樣，當然，根據物理的原理，不同重量的東西在移動時，也會有不同的速度。Die by the Sword所使用的VSIM引擎，會計算人物在移動時身體每一個部份所承受的力量，然後才根據計算的結果，來推定人物在移動時身體各部份最自然的動作。



▶後無退路了，拼吧！

◀船上的對峙！先落水的倒霉。

『VSIM引擎功能強大的地方，不只是它能夠計算人物本身的動作而已。』Die by the Sowrd製作人表示：『VSIM的另一個特色，是它所繪製出來的人物與世界中其它的3D物件可以產生互動的關係。』也就是說，由VSIM所繪的人物，不但在玩家操作時會移動，一些在3D舞台中的外來因素，也會讓人物產生動作。例如當主角在船上的時候，由於船身在水面上會左右漂動，而且因為VSIM引擎會確定人物的雙腳都踏在地上。因此，主角的腳會緊貼著船的甲板而跟著移動；更由於VSIM使用上述的骨骼系統，因此在這一個情況下，不止是主角的腳部會動，而是全身會跟著產生左右搖擺的動作。

享受虐待敵人的滋味



▼大螳螂的鐮刀手堅硬無比，必須要多砍幾下方能夠將其砍下。



▲水中有大章魚，千萬不能貿然過河。

VSIM引擎其中最強大的功能，就是它擁有即時重新組合3D模組的功能。換句話說，VSIM引擎擁有可以隨時在原本的3D模組中減去或是增加一個部份。這種功能有什麼用呢？讓筆者來舉一個例子。在一般的遊戲中，當主角被弓箭射中時，由於弓箭與主角是兩個不同的3D模組，因此就算弓箭貫穿了主角，在主角移動時，電腦還是會將弓箭與主角當成兩個不同的3D模組，因而既使箭插在主角的身上，在移動時電腦也會分開處理。這種傳統的做法有一個很大的缺點：3D遊戲由於需要產生即時投影的效果，因此在進行浮點運算時會捨去幾個幾個小數點，以準確度來換取速度。也就因為如此，計算3D物件的螢幕位置時，會產生四捨五入的情況，導致箭插在主角身上好像會動的感覺；VSIM引擎的做

法就不一樣，當弓箭射穿人物的那一瞬間，VSIM引擎就會重新組合這兩個3D物件，而將弓箭與人物合成一個3D物件。這樣一來，以上所述的情況就不會發生。



這老兄手上的鐮刀威力不弱，可以一刀就將對手的頭砍下。

另一個VSIM的特色，就是即時重新組合3D模組，也能夠讓人物的模組從一個分爲許多個。換句話說，一個人物的手與腳雖然與身體連在一起，都算是一部份，但是VSIM引擎可以即時將手與腳等身體的部份分開，成爲不同的3D模組。

『在遊戲中，利用即時3D物件分解的功能，Die by the Sword可以讓玩家享受到將敵人分屍的滋味。』遊戲製作人Mark Teal表示。當玩Die by the Sword時，並不是一味地向敵人亂砍就可以將其殺死，當玩家砍到敵人的手部時，敵人並不會死亡，而是手部會應聲而斷；同樣的，無論玩家砍到敵人的那一部份，該部分都會與身體分家。所有的敵人在遭到一定的創傷程度才會死亡。



◀看我快刀一斬，讓你身首異處！



▶在Die by the Sword中玩家可以將敵人身體的任何一個部份砍下來，享受分屍的樂趣。

『敵人死後，玩家依然可以繼續將敵人分屍。』Mark Teal表示：『敵人倒在地上之後，玩家還是可以將其身上所有的部份都砍下來；頭啊、手啊、胸啊…等等的部份，都可砍得下來。』現在世面上有許多的遊戲都是充滿著暴力的成份，因此，Interplay 也在遊戲中加入了相當血腥的成份。筆者在玩了Die by the Sword的試玩版後，認爲「血流成河」、「五馬分屍」是本遊戲最佳的寫照。

多線式的過關方法



▲遊戲的舞臺中有許多的機關，玩家必須要找出這一些機關方能夠通過關卡。

本遊戲的關卡相當富有彈性，是屬於多線式的過關方式，也就是說，在同一關內玩家可以使用有各種不同的方式過關。不論是在哪一個關卡內，玩家都必須要注意陷阱的存在；在本遊戲中，玩家將可能會遇到各種不同的陷阱，像筆者在玩的時候，就不小心踩到了一個繩圈而被倒吊在半空中，更慘的是，許多敵人趁機跑來，狠狠地往筆者的身上砍，最後，筆者就像一條被倒吊著的豬一樣任人宰割，眞是慘啊！

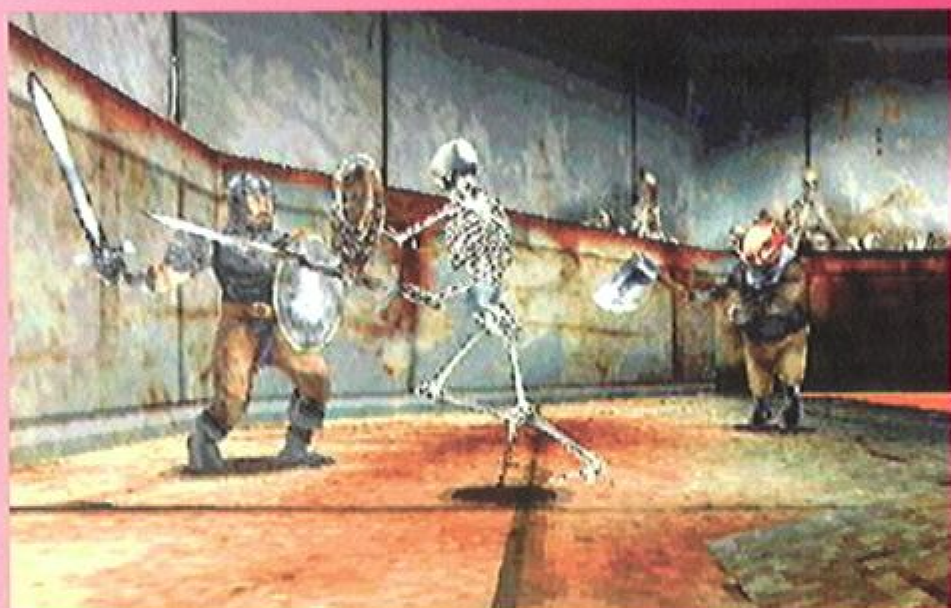


◀主角不幸中了敵人的陷阱，不過既使如此，玩家還是能夠對付前來的敵人。



▶遊戲中不但有激烈的動作成份，也有緊湊的故事情節。圖中就是遊戲裡一個過場的情節。

多人連線模式又是一個全新的遊戲



▲在多人連線的遊戲中，雙方的人數並不一定要一樣，因此，玩家有時候可能會遇到兩個以上的敵人聯手對付玩家的情形。

『多人連線模式將是本遊戲一個最大的特色！』Mark Teal興奮地說著：『在本遊戲中，玩家可以經由各種不同的連線方式進行四人對戰的模式。在對戰模式中，遊戲的背景將會變成一個競技場，在場中當然會有許多的陷阱等著玩家們。玩家在這時只有一個目的，就是將其他三個人全部都幹掉。』

筆者問道：『如果說有一個玩家被其他的三個人公幹的話，那怎麼辦？』

Mark回答說：如果玩家技術好的話，同時被三個人攻擊也可以應付有餘，再說三個人擠在一起同時砍一個人，他們也免不了地會誤傷自己人；因此，我認為這倒不是一件令人擔心的事。』



◀由時候敵人們會一擁而上，能否即時的解決所有的敵人則完全取決於玩家技術的好壞。



▲玩家在多人連線中也可以使用同樣的人物互相交戰。在這種情況下，勝負的決定就完全是靠技術了。

玩家在對戰的模式中，可以選擇遊戲中任何的一個人物－無論是敵人或是主角－來加以操作。遊戲中沒有特別的絕招，但是玩家卻可以完全控制人物的動作，因此，所謂的絕招，其實就是要由玩家自我創造。在遊戲中也一個動作編輯器，玩家可以自創特別的動作，或是將許多的動作組合在一起，然後儲存在電腦裡面。然後，在遊戲中玩家如果要使用自創的招數，只要按下熱鍵即可。如此一來，玩家再也不會受到遊戲的限制，可以自由自在地設計自己喜歡的招式了。

結論



▼吃我一斧！砍得你腦漿四溢。

▲在Die by the Sword中有各式各樣的怪物，像圖中的水怪就是一例。



◀解決敵人最快的方法就是瞄準它的頭部然後一刀砍下去。

筆者認為，Die by the Sword是在電腦上所出過最好玩的3D格鬥／冒險遊戲。順暢的動畫以及各種不同種類的敵人，都可以讓本遊戲的耐玩度以及趣味度大大增加；本遊戲使用的VSIM人物3D引擎，更是令筆者驚訝的最新科技，由其所操作的人物無論在自然度以及順暢度上都相當良好，其模擬人物動作的效果更是強大，是一套玩家不可以錯過的遊戲。本期的Mega Disc上面有由Interplay提供的Die by the Sword試玩版，玩家們可以試試看。

QUEST

BOTHTEC®

銀河的歷史
又翻過了一頁……

全新ＣＧ開頭動畫
新版名將錄
ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲
附有精美海報



銀河英雄傳說 IV EX



2CD

宇宙曆７９６年
廣大遼闊的銀河，儼然成爲針鋒相對的銀河帝國與自由行星同盟之間無止盡征伐的戰場
帝國軍年輕的軍事天才～萊因哈特，以及同盟軍「不敗的魔術師」～楊文理
在這兩派正義的激烈衝突之下，銀河已被名爲野心的熊熊火燄燃遍
「銀河英雄傳說IVEX」正是要試著將這些慘烈而悲壯的銀河戰役忠實的予以重現
以廣闊的銀河爲舞臺，衆多個性迥異的登場人物將於此進行戲劇化的鬥爭
籠罩著銀河的將會是悲傷的黑暗，抑或希望的光輝
現在，這個銀河的歷史就託付在你的手中了.....

□可從總數185 名登場人物裡的72名角色中，選擇一位人物來進行遊戲。每位登場人物都設有不同的能力、特殊技能及性格，這些各具特色的人物們將在銀河這個舞臺作最戲劇化的演出。
□戰略方面，稅率的決定、與費沙的交涉、預算的分配、基地的設立經營、要塞的移動、利用諜報活動獲取祕密情報及毅然發動軍事政變等各種戰略要素，使遊戲性更加的充實。
□戰術方面，確保制空權派遣的空戰隊、艦隊的偽裝與通信干擾、配備巨型主砲的行星或要塞、指定前往目的地之航道等要素，使戰爭變得更加多樣化。
□傾力製作全新ＣＧ開頭動畫、新版名將錄、２５首ＭＩＤＩ背景音樂重新編曲，賦予玩家影音新震撼。







SOFTSTAR
大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969 http://www.softstar.com.tw/

Windows95 中文版
熱烈發售中



新時代寵物派RPG

阿貓阿狗 TUN·TOWN

遊戲類型	角色扮演
系統需求	486DX2-66以上／16MB RAM
硬體需求	鍵盤,滑鼠
發行版本	光碟版
預定售價	未定





阿貓阿狗無疑將是今年最特別的一款ＲＰＧ了。——電腦玩家11月號

好久沒玩到像這樣令人感動得流眼淚的遊戲了。——一群女大學生

阿貓阿狗到底甚麼時候出啊！——全國心急如焚的玩家

我們需要你

或許你對遊戲有一股狂熱，
或許你完全不能忍受平凡無奇，
現在，DOMO小組需要你的才華，
只要你認同我們創作好遊戲的理念，
不論是美術或程式，
都歡迎你帶作品來和我們談，
請將履歷E-mail到大宇人事信箱，
或直接郵寄至台北市忠孝東路二段88號8樓
大宇資訊有限公司DOMO小組，
大聲的說出：我要進DOMO小組！

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8樓
TEL:02-3563567 FAX:02-3560969



http://www.softstar.com.tw

DOMO

薛家将

集神話於一身的戰略遊戲
創新的視覺效果
機靈古怪的人物



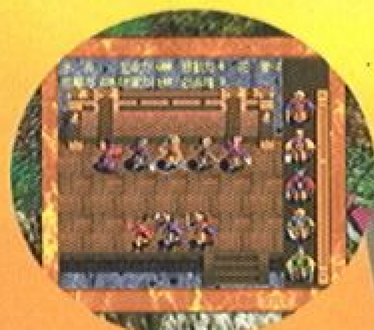
加重劇情・加倍特效



人物造形可愛・個性鮮



場景精緻・賞心悅目



互動式的招兵



真實感的城池・簡易的操作



多重買賣・省時省事



看薛仁貴縱橫千里十年征戰！



奇人！

有九牛二虎之力的薛仁貴
能知天文地理的李茂公
青龍轉世的蓋蘇文

奇陣！

黑煞奇棺陣　迷魂陣
金麟鎖元陣　星官陣
十八雷神陣　巨靈陣

奇術！

刀劍難傷的"百如一氣"
所向無敵的"雷霆神音"
神出鬼沒的"九轉龍印"

奇獸！

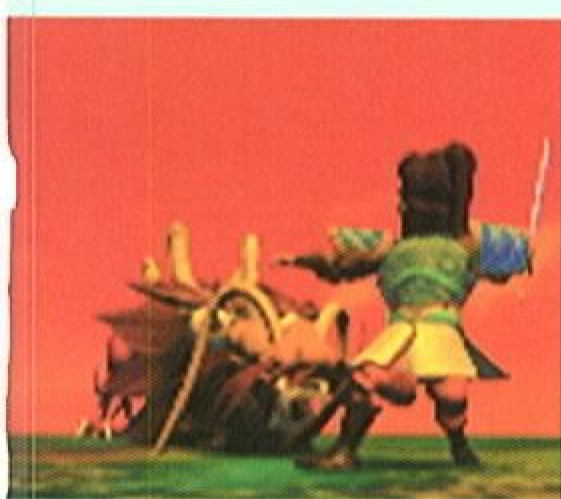
冰龍出沒　獸人擺陣
金麟傷人　青龍吃人
火龍吐火　巨靈攔路

奇遇！

戰場中兄弟相認
魔女頓悟成仙
救太宗官拜元帥

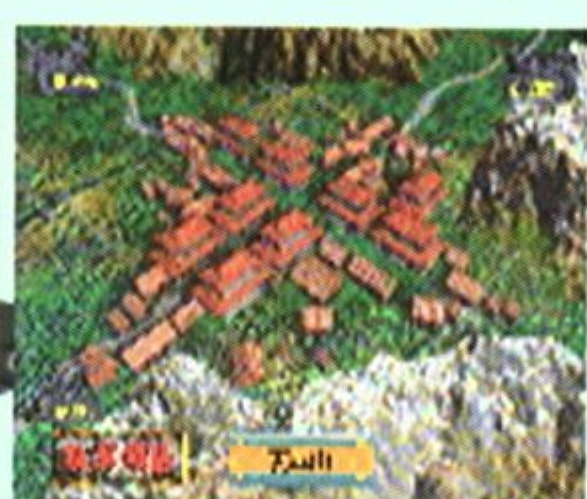
奇兵！

五行兵種相剋制
行走對敵佔地利
對應五行破敵陣



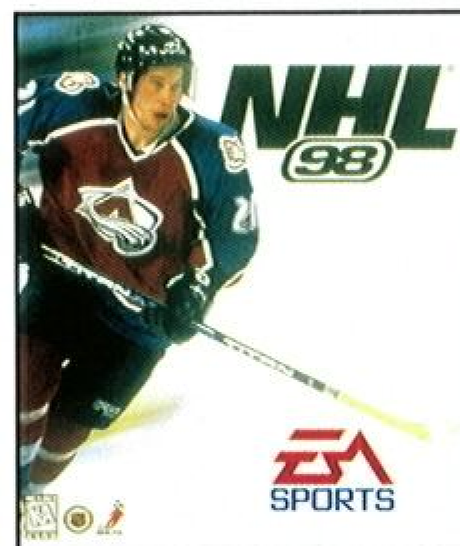




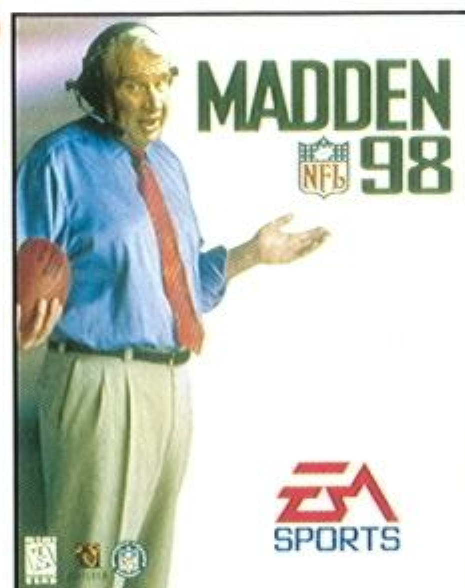


勁爆美國職籃 98

NBA LIVE 98

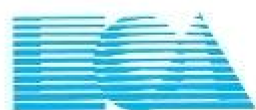


火爆冰上曲棍球九八



勁爆美式足球九八





ELECTRONIC ARTS®

美商藝電股份有限公司
台北市南京東路五段188號7樓
Tel ：(02) 747-6588　Fax：(02) 7476312
郵政劃撥帳號：19008788

機甲奇兵

THE NEW BREED

HEAVY GEAR

COMING SOON
ON WINDOWS® 95 CD-ROM



3Dfx interactive

WWW.ACTIVISION.COM

1998年電腦育樂
多媒體展正式開鑼~~
台北世貿：2月5日-8日
歡迎蒞臨米利亞攤位
D區202~304P
現場有各項特賣活動！

ACTIVISION®

米利亞® 是憶弘國際股份有限公司的註冊商標

MEDIA MASTER Multimedia Products

米利亞® 多媒體
產品銷售聯盟

台灣地區獨家代理發行

憶弘國際股份有限公司

Tel No. (02)2218-9808　Fax No. (02)2218-9801

新毀滅巫師II製作小組原班人馬最新力作

俯視動作遊戲新品種!!

毀滅傭兵

TAKE NO PRISONERS™



"不論在遊戲性或圖形表現上，毀滅傭兵都是一款無與倫比的遊戲…。"

NetGamer 92%

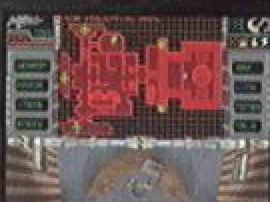
"一種令人高興精神為之一振的改變"

PC Format - Recommended



獨特的俯視鳥瞰畫面:
更廣大的戰場視野讓您輕易地建立精巧的戰鬥策略。這樣的遊戲方式能讓您透過好幾層的高度，從上或從下狙擊敵人。

多人連線對戰:
透過網路、數據機或網際網路，最多可以八人連線對戰。六種創新的多人遊戲模式，將你的生存技巧壓榨到極限。



無邊境限制的地圖:
你可以任意選擇路線完成任務目標。20個無邊蔓延的關卡地圖，充斥著想要佔據這個星球的變種怪獸。幹掉他們！

更多的敵人…
等著獵取你的人頭:
高超的人工智慧，給你最接近真實的遊戲體驗，要完成任務，你必須勇敢面對橫在眼前的麻煩。你要如何處理持續不斷的變種人攻擊呢？

98年
震撼爆炸
上市

驚人的強大火力:
扛出你的傢伙。火箭發射器、突擊步槍、火焰投射器、雷射槍等等武器，每一種都是強大又驚人。21種武器、22種物品，還有機會開到多種戰鬥車輛。

1998年電腦育樂
多媒體展正式開鑼~~
台北世貿:2月5日-8日
歡迎蒞臨米利亞攤位
D區202~304P

Developed by





MEDIA MASTER
Multimedia Products

台灣地區獨家代理發行、生產
憶弘國際
Tel: 2218-9008 Fax:(02)2218-9801

即刻下載搶鮮試玩版 www.takenoprisoners.com

www.mmi.com.tw

International Rally Championship

'98國際越野冠軍賽



直接支援3DFx Voodoo晶片與Direct 3D，圖形精緻度與特殊視覺效果漂亮得無話可說！



飽覽14個世界風光的跑道：加拿大雪地、紐西蘭森林、英格蘭鄉村、義大利街道和中國沙漠...

自由設定的各種不同天候，白天、晚上、晴天、細雨或狂風暴雨、濃霧...





支援螢幕分割的兩人同台電腦對戰遊戲、兩人串列埠連結以及8人IPX網路連線

- 強大的跑道編輯器，建造自己的夢想跑道並分享給好朋友
- 多變化的遊戲模式：冠軍賽、模擬賽、計時賽、自訂模式競賽、快速Rally與四階段電玩模式競賽
- 9 輛不同性能的賽車，擁有其獨特精緻的圖形畫面
- 震撼的音效及真實的副駕駛路況報導 8首CD音質背景音樂和新的動畫
- 反向車道和鏡射車道等功能，每一個車道擁有四種不同變化的設定

1998年電腦育樂
多媒體展正式開鑼~~
台北世貿：2月5日~8日
歡迎蒞臨米利亞攤位
D區202~304P
現場有各項特賣活動！

Europress

米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標



米利亞®多媒體產品銷售聯盟

台灣地區獨家代理發行、生產製造

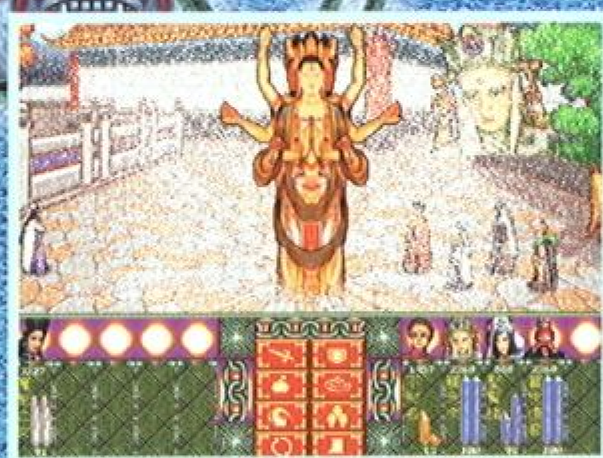
憶弘國際股份有限公司

Tel No. (02)2218-9808 Fax No. (02)2218-9801

霹靂幽靈箭

您知道素還真如何大玩假死復活的把戲，一人三化身？

您知道魔界眾煞如何顛倒黑白是非，騙盡世人耳目？淒楚的愛情故事、衛道的俠義劇情和緊湊的遊戲步調，這就是台灣本土第一套由布袋戲偶為主角的電腦遊戲，今年度人氣最旺的角色扮演遊戲——『霹靂幽靈箭』！





- ★來自大霹靂公司黃強華先生原著及黃文擇先生原聲配音。
- ★完全在霹靂虎尾棚剪接拍攝的片頭動畫。
- ★全部戲偶由霹靂提供，有素還真、素續緣、葉小釵、亂世狂刀等。
- ★採SVGA畫面，有數十個不同場景及極精彩漂亮的謎題。
- ★有上百種元靈及五種不同的罡性可供人物修煉，如何安排罡性，將影響人物衆多屬性。
- ★華麗奪目的戰鬥招式和震撼的戰鬥音效。



軟體世界
智冠科技股份有限公司

軒轅聖戰錄

一個逆轉時空，殺戮成河，狂妄霸佔中原好山河的蚩尤；
一個由天而降，力挽狂瀾，全力營救上古老祖宗的男孩；
且看他們如何對決戰鬥，完成一場鬼哭神號的世紀之戰！

● 依資源的多寡，可訓練的部隊多達三十六種，英雄、神龍、人頭馬、可設陷阱的巫工兵、擺陣形的旗兵、專搜隱藏寶物或敵人的指南車、以魅惑術馭敵的天師等，使得戰術的運用更加多采多姿。

● 在產生兵種時會決定該兵種的天資，可藉此創造出具個人獨特魅力的兵種，每個戰士都有命名，並經由作戰來培養他們的各項屬性，及技能。

● 各種魔法力超強的法術性，攻擊性、治癒性、輔助性，還有足以逆轉時勢的爆烈性法術，更有各種不同的陣法與陷阱。

● 依不同的兵種，有移動、攻擊、埋伏、搜索、建設、潛行、佈陣等指令，指令最豐富完備。



● 網羅神話中的靈猴、巨熊、雷獸、以及軒轅黃帝率領漢族及獸圖騰部隊，蚩尤率領的夸父族、苗族及妖鬼邪神等部隊，栩栩如生。

● 使用獨一無二的技量表對戰模式，每一個兵種有基本的攻擊、防禦、必殺技、超必殺技，和逆轉技！

● 每場戰役中都有各種不同的資源，原木、林、青銅礦、赤銅礦等，利用工兵開採礦源以進行村莊的建設提升，你將可建造出魔法城、工業城、堡壘、都市等建設，然後才能研發更高級的武器配備和魔法，各階層環環相扣，馬虎不得。







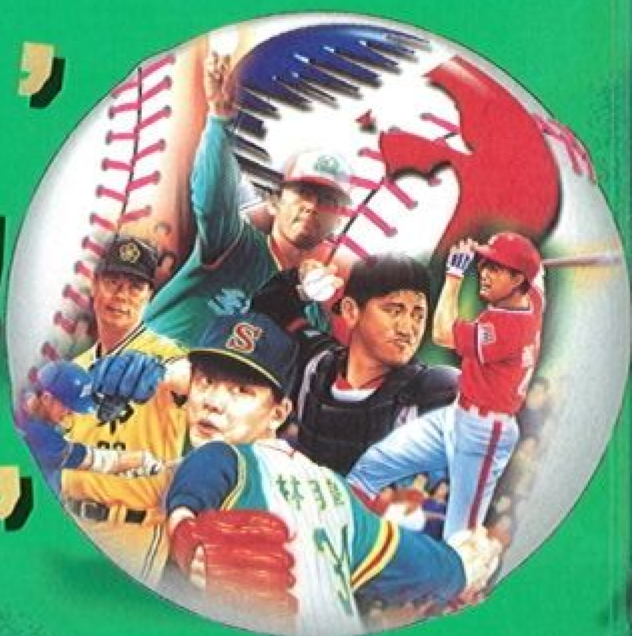


軟體世界
智冠科技股份有限公司



軟體世界
智冠科技股份有限公司

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！



真實球員、多變屬性

共有七隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。

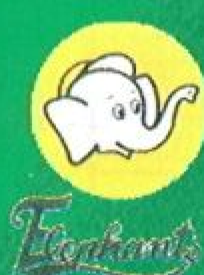




全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！









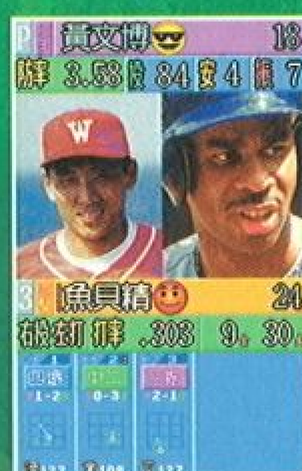
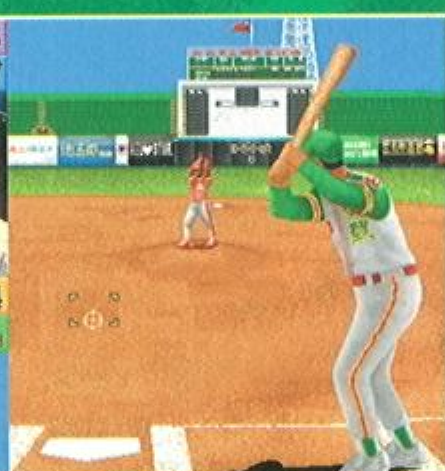


完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。


畫面更細膩逼真

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，眞實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，眞實的讓你大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。

中華職棒 3

SOFT WORLD





傳說在五千年前，軒轅黃帝率領獸圖騰部隊敗蚩尤大軍於涿鹿之野，砍下其首級埋於常山，並在常山設下結界以防其復活。這場戰爭，奠定了黃帝在中國歷史上的地位。

但是在五千年後，一個十二歲小男孩－小助，陰錯陽差地挖出了蚩尤的頭顱，蚩尤深深洞悉了小助的懦弱性格，爲了取信於他，而賜給了他部份的魔力。得到魔力的小助，爲自己突然擁有的強大力量興奮不已，因而誤信了蚩尤，將其頭顱帶離了常山；只要離開常山，蚩尤就不受結界的控制了，一切都在蚩尤的掌握之中，蚩尤終於在五千年後身首復合，完全地復活了！

蚩尤苦等了五千年，就爲了這一天！他打算逆轉時空，回到五千年前的涿鹿之野，向軒轅黃帝及漢民們討回公道，小助自知闖下了大禍，但一切都太遲了…

「魔星啊～以你的魔力助我，讓我回到五千年前的涿鹿之野吧！」

魔星？蚩尤說了這句莫名奇怪的話語之後，突然憑空捲起了一股巨大的漩渦，將小助與蚩尤雙雙吞噬其中。

回到五千年前的蚩尤，大敗軒轅黃帝率領的漢族，在涿鹿之戰這關鍵的一役，黃帝手下的四員猛將中應龍被擒，女魃、英招、鳳後戰敗不知去向；軒轅黃帝被蚩尤的致命一擊擊中，身軀化作五道金光四散而去，生死未卜。大獲全勝的蚩尤下令屠殺漢民，意欲改寫歷史！



地圖代號：
A：我方首都
B：敵方首都
C：本關唯一銅礦，或特殊、隱藏之銅礦
V：特殊隱藏之村莊
M：重要訊息（某些隱藏村須先在該處聆聽相關訊息後才找得到）
E：特殊隱藏之敵人
T：特殊或隱藏之敵方據點
S：軒轅五戰甲埋藏地點
Z：九大神兵埋藏地點
b：敵方重要堡壘

第一章　祈神台



劇情概要：

在軒轅黃帝涿鹿戰敗的同時，一名自稱黃龍老人的老者來到一個偏遠的村落。老人告訴因黃帝戰敗而驚惶失措的村民們，神就要派一個救世主下凡來了！村民們也不敢確定這個老人倒底是眞的先知還是只是個發瘋的老頭，但是連軒轅黃帝都戰敗了，看來目前除了相信老人的話之外，也沒有其它的辦法了。於是村民們遵照黃龍老人的指示，在村中築一高台，名「祈神台」，大家農暇時便聚集在此膜拜。

不久，蚩尤大軍襲捲了整個神州，就要朝這個最後的村莊進兵了；老人所說的救世主遲遲沒有出現，就在大家議論紛紛的時候，小助經過了漫長的時空之旅，掉到了祈神台上。村民們看到了這個奇裝異服的小孩從天而降，一口咬定他就是上天派來的救世主「仙童」；小助在百口莫辨之下，無奈地換上了黃龍老人早已準備好的俗擱有力的「仙童裝」，踏上了復興中原的征途。

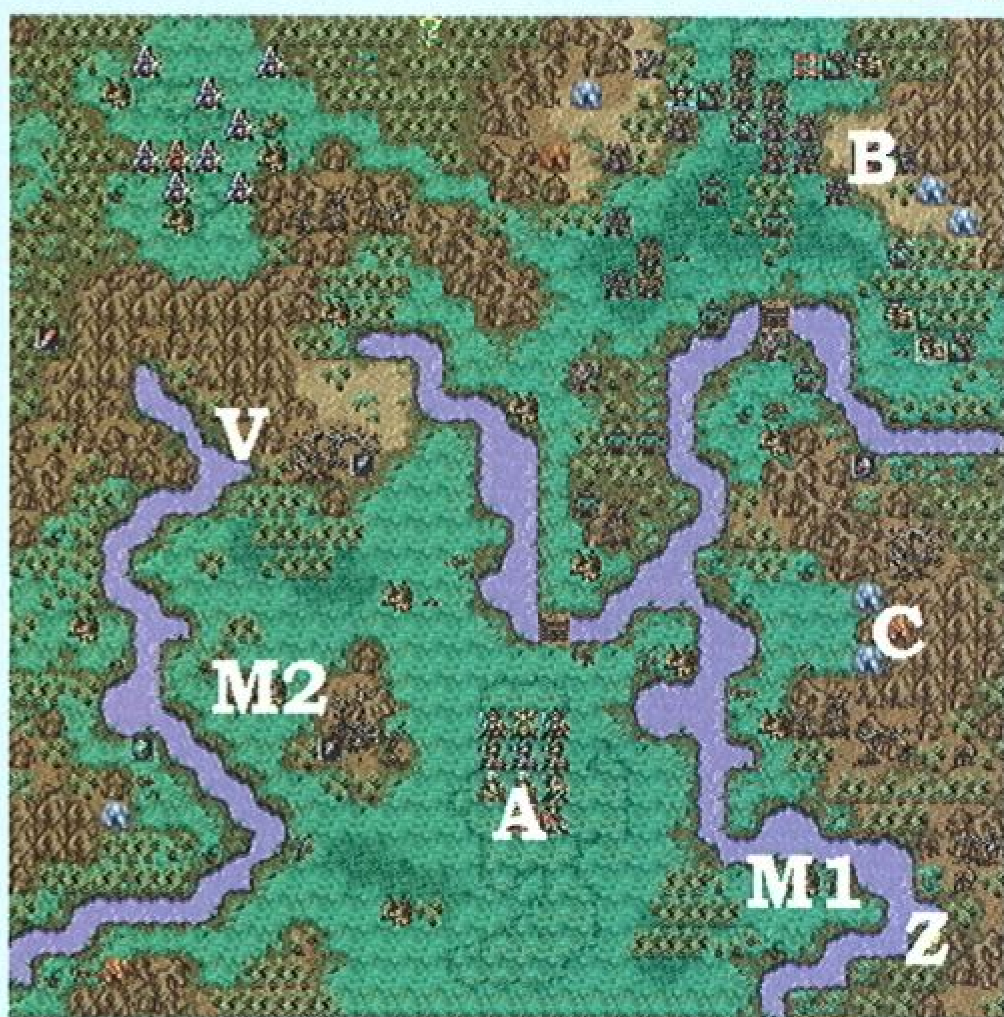
攻略重點：



①此關可算暖身關，並不會太難，可趁機熟悉一下操作方式。

②右上方的青銅礦爲本關唯一一處銅礦，若能及早佔領該處，則敵人在數回合後即因銅礦不足而無力再生產戰鬥兵種。

第二章　青要之山



劇情概要：

小助命魁與大山分別率兵出擊，竟毫不費力地

一舉擊潰了輕敵的蚩尤前鋒軍，正在大老粗大山沾沾自喜之際，冷不防被身旁的魁與黃龍老人澆了一盆冷水。黃龍老人告訴小助，欲打敗蚩尤，光靠目前以村民集結而成的反抗軍是不夠的，必須要儘快尋回散落的五樣軒轅戰甲，並找到黃帝身旁的四員大將，他們分別是帝女女魃、騎將英招、飛將軍應龍以及軍師鳳後。傳聞女魃目前隱於青要之山，於是反抗軍們朝青要之山而去。



來到青要之山，發現蚩尤的軍隊正在圍攻一群紅衣人，於是反抗軍們便挺身相助。無奈遠水救不了近火，正當紅衣人危急之際，一個名叫雷的臭屁小子出現，替反抗軍化解了危機。

擊退敵軍後，得知此一部眾爲女魃的舊屬，而女魃則下落不明。爲了尋找女魃，於是以陰風爲首的刺客部隊便加入了反抗軍的行列。

攻略重點：

①先至首都左方與村民對話後（有關桃花村的訊息），再至前方用指南車搜尋，可找到隱藏的桃花村，與老人對話之後我軍即可訓練靈猿。（注意一定要先與村民對話，否則將無法找到桃花村）

②至首都右下方村中與村民對話，三回合後雷會出現與義軍對話，之後雷會加入，並可訓練槍矛兵。（若不進入村莊與村民對話，則十回合後雷仍會出現並加入）

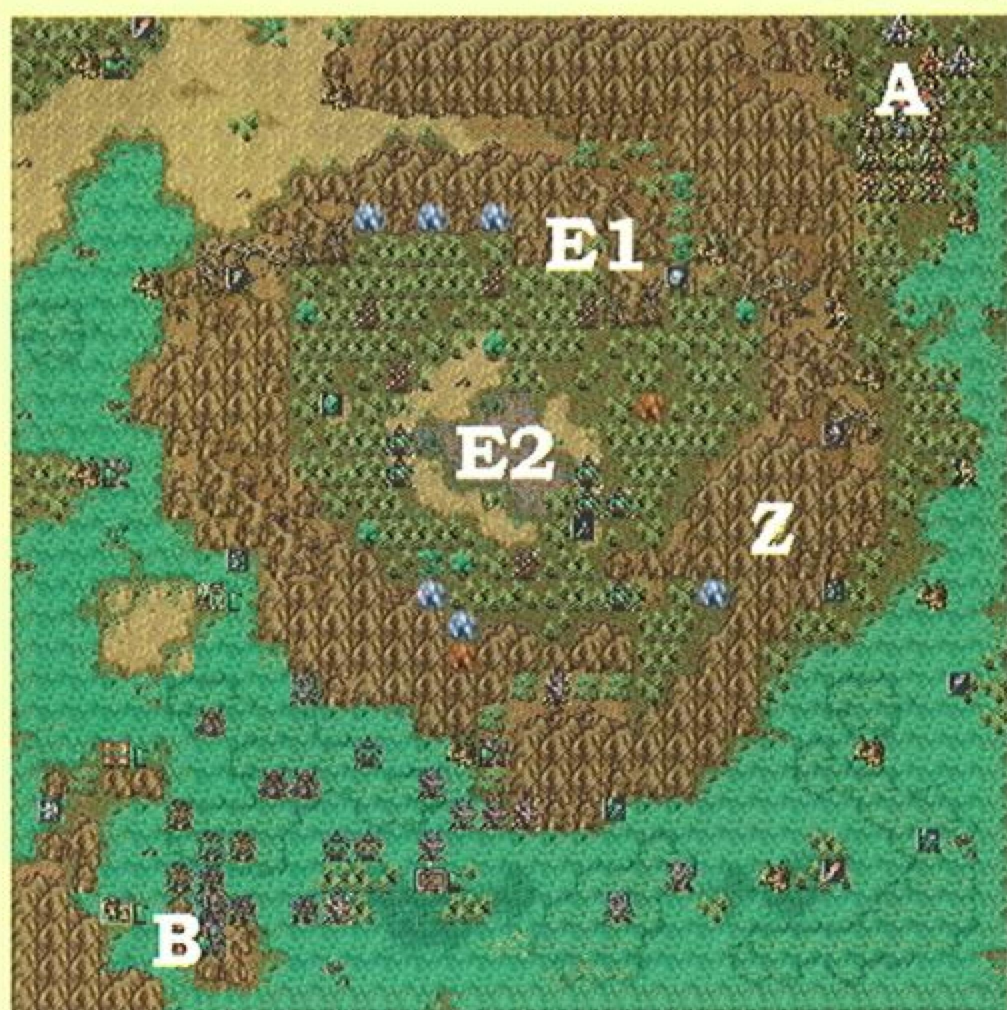
③地圖右下方河的右岸有一格平地，搜索後可得九大神兵之魚骨劍（魁裝備）

④一開始可先將工兵往上移動將橋拆除，如此可減緩敵軍進攻我方首都的時間。

⑤魁迅速往左上方移動支援陰風，並注意不時以回復術替NPC補血，以提升其抵禦敵軍之能力。



第三章　惡夜森林



劇情概要：

據聞英招已退守其領地，於是反抗軍便往英招管轄的槐江之山出發。這一日途經一片大密林，林中巨木蔽天，終年不見天日，且深處時常可聞悽厲的吼聲，附近居民們都說林內有巨大凶猛的怪獸而不敢靠近，畏稱爲惡夜森林。

反抗軍打敗了森林中的怪獸，發現所謂的巨獸竟然只是一條小龍，原來它是爲了守衛一件密寶而虛張聲勢嚇人，而這個密寶，竟是黃帝五戰甲之一的軒轅戰盔。

攻略重點：

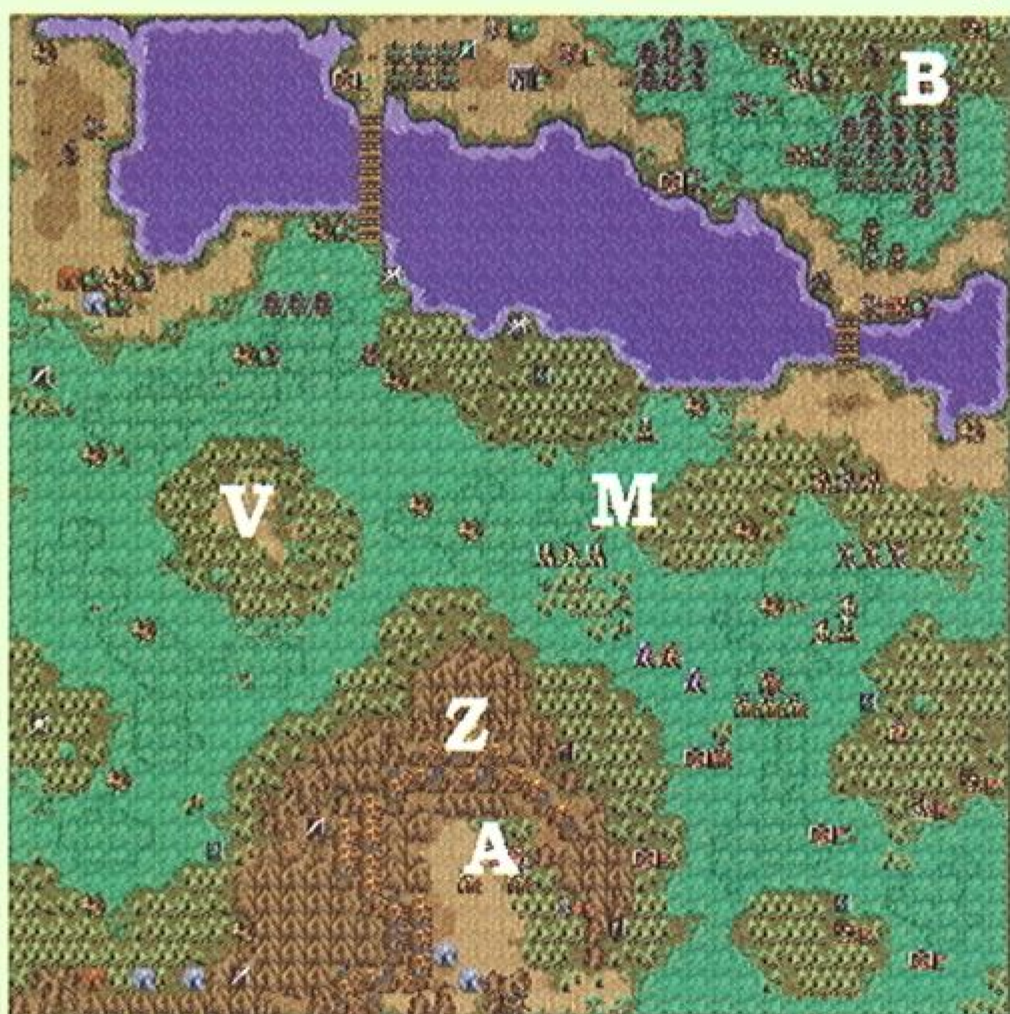
①與村民對話得知森林鬧妖怪的訊息，至森林中央沼澤地區搜索，會發現一隻隱藏的小龍，打敗它後可得到軒轅戰盔，下一關小龍會加入。



②與村民對話後得知林中有一白色巨熊王，派指南車至林中右上方搜索可得，打敗巨熊王後，森林中其他未被打敗的巨熊會加入，往後我方可訓練巨熊。

③地圖右方山脈中藏有九大神兵之八牛弓，以指南車搜索可得（大山裝備）

第四章　槐江之山





一、死守

劇情概要：

小龍不但獻上了軒轅寶盔，而且還加入了反抗軍的行列；於是一行人穿過惡夜森林，繼續朝槐江之山前進。

來到槐江之山，卻受到守衛的人馬兵攔阻，原來英招早已吩咐過了，除非軒轅黃帝親臨，否則所有人一概不見。在黃龍老人曉以大義之下，人馬兵終於答應帶黃龍老人與小助兩人上山會見英招，於是黃龍老人命魁坐陣指揮，與小助一同上山去了。

據魁所言，英招是一個十分自負的人，軒轅黃帝當初即是以過人的仁德武功，才令英招心悅誠服；如今要降服英招，小助勢必得花一番功夫才行。正當談論之際，士兵進來通報，一批蚩尤大軍正朝槐江之山前進，此時小助尚未與人馬族達成協議，反抗軍可謂腹背受敵；魁下令在仙童回來之前，所有人務必死守！

攻略重點：

①人馬兵為啓動式攻擊，若不走進其行動範圍並不會主動攻擊我軍，因此儘量遠離人馬兵的勢力範圍，否則我軍將腹背受敵。

之二　賭注

劇情概要：

上得槐江之山，英招卻不願伸出援手，黃龍老人心想請將不如激將，於是出言相激，英招果然沉不住氣而與黃龍老人賭上了，英招允諾只要小助勝得他手中關刀，便出兵相助，否則要小助與黃龍老人學烏龜爬下山去！

小助心想英招武藝高強，如何能贏得了他？學烏龜爬下山雖然丟臉，總比被打死的好，於是輕易地敗了第一仗。正打算開溜之際，突然在一片意識朦朧之中，看到了魁率反抗軍們拼死抵擋凶惡的蚩尤大軍，每個人直到戰死的最後一刻都還依然相信他們的「仙童」。小助驚醒了，為了相信他的人們，他決定全力一搏！

但是實力畢竟是相差太多了，小助掙扎了兩下又被擺平，正當心灰意冷之際，九天玄女不知從何處與小助的心說話；在九天玄女的開導之下，小助終於了解到自己懦弱的個性之下所缺乏的，正是一股不屈不撓的意志力；小助又站了起來，這次他在心中默默立下誓言，只要對手不倒，他便要一而再、再而三的站起來，他不再怯懦退縮了！



英招也不得不對小助驚人的意志力感到驚訝，而不再輕視他。終於小助靠著拼命三郎的精神和一點點運氣擊敗了對手，英招答應出兵相助。

攻略重點：

①小助在第三級以上才有勝算。由於騎兵剋步兵，因此小助處於劣勢，最好儘量採守勢，再伺機以必殺技反擊。

之三　反擊

劇情概要：

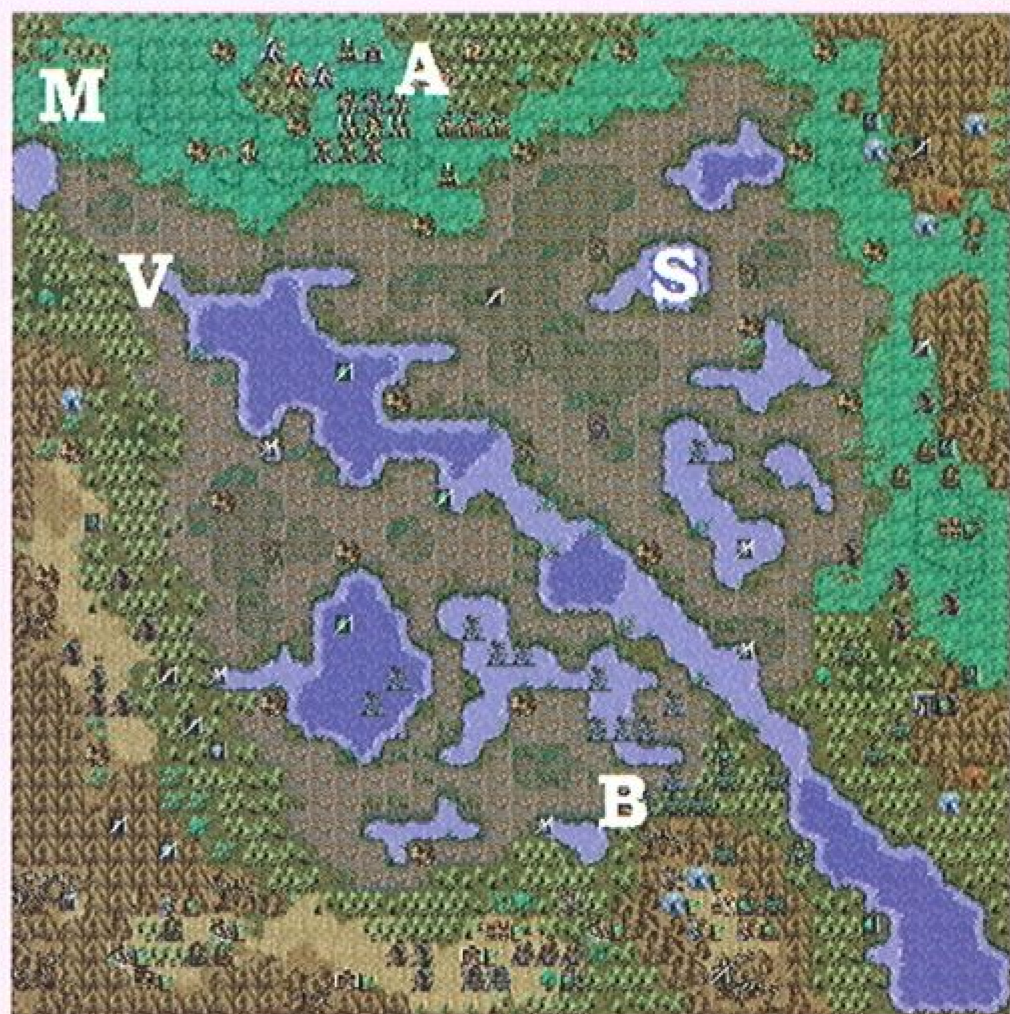
小助成功地降服英招回營，令反抗軍軍心大振，終於一舉擊潰了蚩尤大軍。不過四天王當中的騎將英招雖然已經加入，其餘三人的下落卻苦無頭緒；正當黃龍老人傷神之際，雷報告說手下曾在一名村民口中得到訊息：有一群反蚩尤的義軍駐守在不周山，而為首者有可能是四天王之一的智多星鳳後。

攻略重點：

①在村中探得趙村的訊息後，派指南車至一處樹林環繞的平地搜索，可找到趙村，與趙師匠對話後即可造戰車。

②首都上方一處火山及山脈圍繞的平地藏有九大神兵之小龍泉（陰風裝備）。

第五章　雷澤



劇情概要：

反抗軍決定先往不周山，途中經過一片大沼澤，澤中雷聲隆隆不絕於耳，一經詢問之下，原來此澤名喚雷澤，澤中住著一種叫雷獸的神獸，而此雷聲正是雷獸的巨吼；當年軒轅黃帝曾捕殺此獸，取其皮製成戰鼓，以壯軍威，英招向小助建議如法泡製。小助覺得應該保護野生動物，而未接受英招的建言。

正當眾人爲如何渡過雷澤而大傷腦筋之時，蚩尤的水妖部隊突然現身，大家這才猛然發覺，浩浩蕩蕩的一支反抗軍，竟無一支擅打水仗的水師，在這一片湖沼之地與水妖遭遇可大大不妙，目前也唯有儘量避免與敵人在湖沼之中交戰，走一步算一步了。

好在小助有現代保護野生動物的環保概念，雷獸們感念反抗軍不殺的恩澤，紛紛加入了我方，就在雷獸軍團的助威之下，反抗軍終於突破了水妖部隊的封鎖。

攻略重點：



①一開始不要接受英招的建議，此後只要打敗任一隻雷獸，雷澤中所有雷獸即會加入我軍，並可以訓練雷獸。（接受建議則我軍所有兵種士氣值永久提升10%，但雷獸不會加入）

②先至左方一處村莊中與村民對話，得知吳師匠的訊息後，至河的源頭處以指南車搜索即可發現河源村，如果與吳師匠對話的角色符合條件，則可得吳師匠傳授造船技術，此後即可製造戰船。（談話人物條件：兵種爲工兵、指南、士兵、英雄、弓箭、槍矛，天資7（含）以上。）

③右上方數個小水池之一藏有軒轅戰腕（特殊），不過只有雷獸或戰船才拿得到。

第六章　不周山



之一　突圍

劇情概要：

小助一行人來到了不周山附近，卻遇上大批四處流竄的村民。從村民口中得知，原來正是風伯親率蚩尤的精銳部隊圍剿不周山。英招告訴小助，蚩尤身邊有兩個左右手，一個就是風伯，而另一個叫做雨師；看來這回反抗軍是碰上對手了。以目前兩





軍的勢力相比之下，若是正面衝突無異以卵擊石，於是小助採納了黃龍老人的意見：集結一支游擊隊，迂迴上不周山與山上義軍會合，以配合山下反抗軍共同夾擊敵軍。雷自願擔此重任，於是率領幾名精兵，往不周山去了。

雷等人好不容易挨到了不周山腳，卻遇上了敵人的伏兵。奇怪的是伏兵竟只有一個人，此人自稱名叫甘昌，只因風伯早算準了有人會繞此路上不周山，而派他前來把關。雷看此人頗有一夫當關之勇，心中也不禁暗自佩服。甘昌建議雙方單挑，只要雷能贏得了他，反抗軍便可通過，雷也爽快地答應了。雙方實力不相上下，鬥個旗鼓相當，好不容易終於讓雷逮到了對方一個稍縱即逝的破綻，終於迫使甘昌敗下陣來。

甘昌一向自認武藝爲風伯之下的第一人，此次竟敗給雷，心中也不禁對此人感到欽佩不已，當下立即放眾人上山；雷也感此人光明磊落、一言九鼎，實乃眞漢子也，不同陣營的兩人此刻竟生惺惺相惜之感，就在雷等人準備上山之際，身後傳來一陣低鳴，甘昌了斷了自己的生命。

「失敗者就得死…這是…我們的…鐵…律…」

甘昌死前的最後一句話，不斷地在雷的耳邊縈繞…這是雷第一次深深感受到戰爭的殘酷和無情。

攻略重點：



①將所有人搭入戰船走左邊水路即可快速突破敵人封鎖。

②雷一行人中任一人走到左上角白色框框內之區域後，下一回合即會發生事件，打敗伏擊之甘昌即可過關。

③左下方一長形島的東西端有村莊各一，只能聆聽其中一村的訊息。

④接受東村的要求可得寶物三樣之訊息，在島的南方以指南車搜索，可得靈狐尾等三樣寶物。

⑤接受西村的要求可得九大神兵之透甲槍訊息，在島的南方搜索可得透甲槍（雷裝備）。

之二　夾擊

劇情概要：

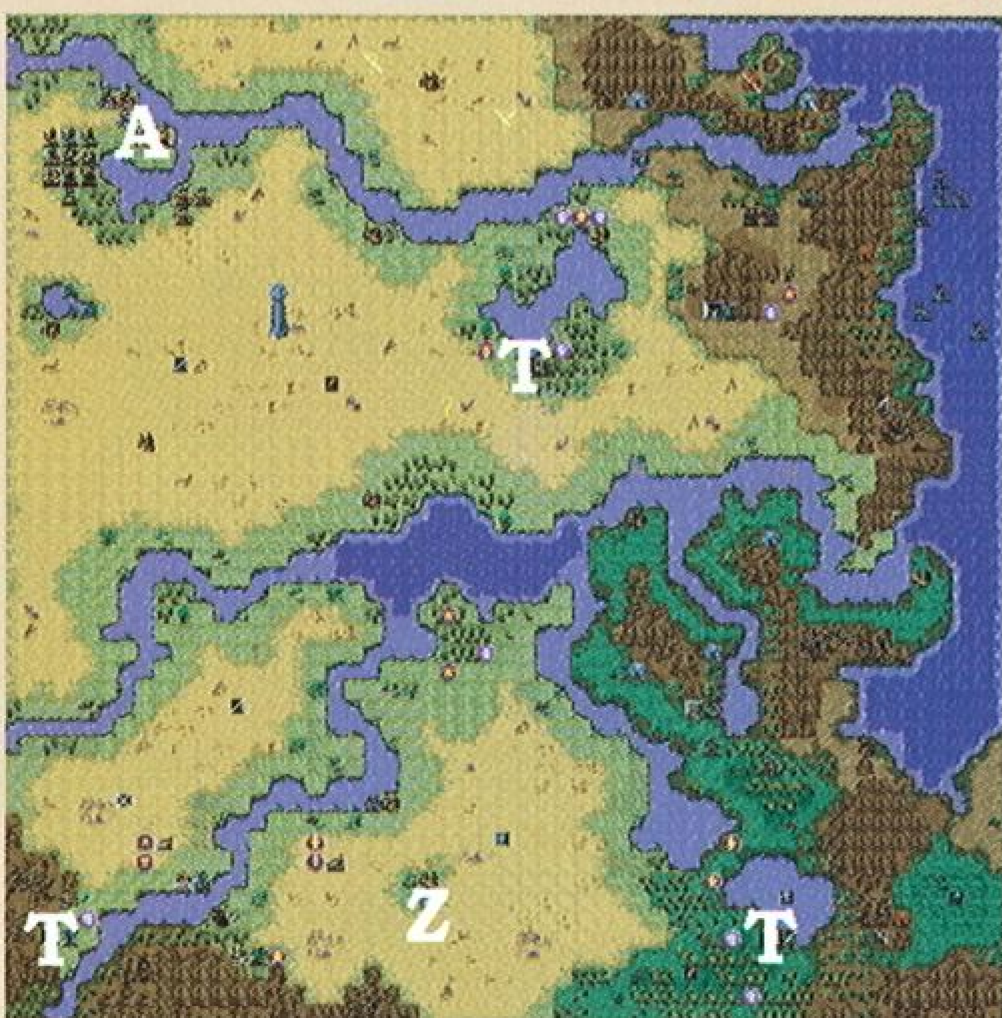
雷上得不周山，發現義軍首領果然就是軍師鳳後，在與小助等人內外夾擊之下，終於擊退了強敵，但是卻讓風伯給逃脫了。

是役同時尋回了鳳後及當年九天玄女授與黃帝的陣法天書「陰符經」，而此時黃龍老人也表明了身份，原來這名神祕的老者竟然就是九天玄女的化身！祂告訴了小助身負的使命，並留給他一卷天書作爲紀念品，但卻一再叮嚀千萬不可將天書打開，語畢，便飄然返回了天庭。

攻略重點：

①西北方森林中有一塊草地藏有軒轅戰靴（特殊）。

第七章　地獄谷



劇情概要：

由鳳後口中得知，飛將軍應龍在涿鹿一役中千年修行之內丹爲蚩尤所奪，因而法力盡失，目前不知流落何方，而蚩尤則將應龍的內丹鎖於地獄谷內鎖龍柱中。於是反抗軍決定前往地獄谷，想辦法先破壞鎖龍柱，奪回應龍的內丹再作打算。

到了地獄谷發現鎖龍柱乃一由精銅所鑄之巨大高塔，根本堅不可摧。據英招所言，此龍柱乃是由三個魔法連接點所支撐，若要破壞龍柱，必先找到此三處魔法連接點加以破壞才行。但谷中放眼望去遍地黃沙，又是炎熱無比，要如何找這三處據點？小助接受了鳳後的建議，先找一處綠洲紮營，再就谷中綠洲及水源地逐步搜索。



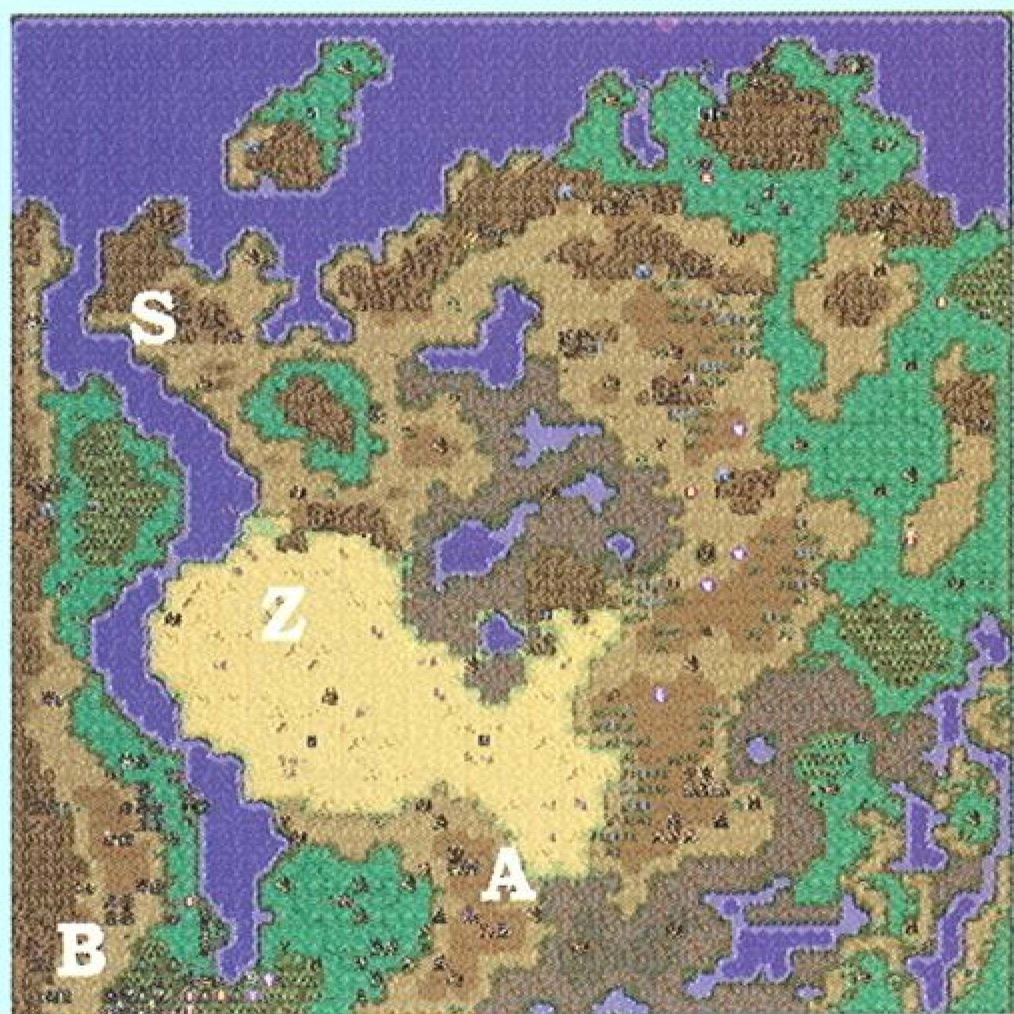
鎖龍柱破壞之後，從柱中飛出了一顆內丹，卻被小龍吃了下去，瞬間小龍幻化成人形，竟然就是飛將軍應龍！原來應龍在逐鹿之戰被蚩尤奪去千年修練的內丹，而一度喪失所有的神力。如今，反抗軍終於得到了一支強力的龍族部隊。

攻略重點：

①兩處魔法連接點在右邊較大湖泊周圍，最後一處在左下角河流盡頭，需派指南車搜索，全部佔領後鎖龍柱即可破壞。

②下方一處村莊前面有一小水窪，內有九大神兵之掩月刀（英招裝備）

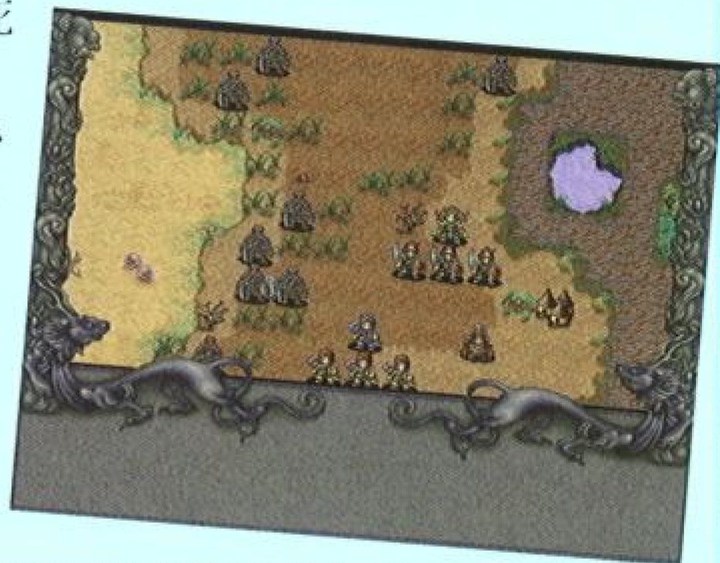
第八章　英雄塚



劇情概要：

地獄谷之役後，反抗軍的勢力已逐漸壯大了起來，並回到了涿鹿平原，準備伺機起義，隱匿於各地的漢人們也都紛紛揭竿嚮應。蚩尤深以爲患，遂命風伯率大軍加以圍勦，鳳後認爲決戰時機尚未成熟，建議小助暫時撤退，然而風伯爲報不周山敗戰之仇，一路緊追不捨…

這日反抗軍經過了一座大墳場，埋的皆是昔日因戰爭而亡的戰士屍骨，風伯卻巧施法術，使得一具具的屍骸破土而出，成了骷髏戰士。這些骷髏兵不但攻擊力超強，而且還打不死；正當反抗軍危急之際，一位手持七星寶劍的俠士仗義相助，終於擊退強敵，此人原來是大山小時候的玩伴少典。相談之下，得知不久之前他們的村莊遭到蚩尤軍的攻擊，他的雙親與村民們全部被殺害，只有他與妹妹兩人逃了出來，但是妹妹也在不久前因逃亡時的飢寒交迫而生病死了。



主角們皆熱誠地歡迎少典加入抗暴的行列，此時鳳後認出了他身上的七星劍，而得知其師承自張天師，原來張天師與鳳後兩人在年輕時曾是共同修行的道友，後來鳳後協助黃帝統一神州，張天師則因生性淡泊而雲遊四海。鳳後告訴小助，張天師對仙術符法的鑽研相當有心得，若能得其相助，必可大增我軍之實力，然而少典似乎面有難色，原來少典下山之前，張天師曾經囑咐不得向任何人透露其行蹤。在鳳後曉以大義，小助動之以情之下，少典終於道出張天師目前隱於東海的流波山。

小助決定暫且在此休息一夜，第二天再前往流波山尋張天師。是夜營外傳來一陣滄桑的笛音，大山記得這是家鄉流傳的樂曲，心想必是少典，於是循聲而來。兩人憶起小時候的總總，一切恍如昨日；突然間少典話鋒一轉，問道若有一天自己成爲蚩尤的走狗，那麼大山作何感想？大山笑答不可能，也不以爲意。

攻略重點：

①敵軍行動之第一回合，風伯會召喚骷髏兵出來作戰，骷髏兵若被打倒，下一回合會由原地再生出來（打不死），我方打倒三次骷髏兵後，少典會出現解圍。

②少典加入我軍後，由少典打倒的骷髏兵不會



再生，若利用少典打倒紅色骷髏兵，則該群骷髏兵會全部消滅。

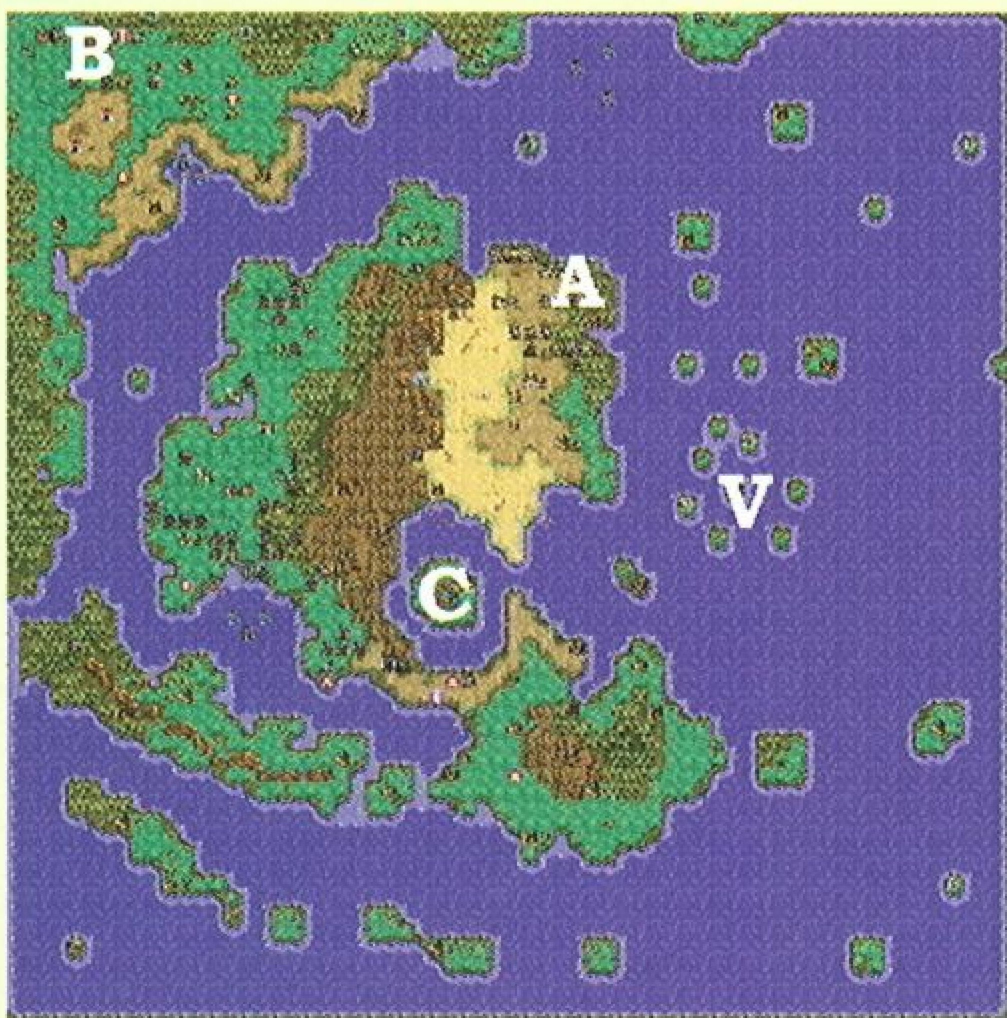


③左上方一處山岳枯木下搜索可發現軒轅戰甲（特殊）

④我軍陣營上方沙漠派指南車搜索可得九大神兵之化天戟（應龍裝備）

⑤此關敵我陣營相當接近，不過敵人首都附近有大批伏軍，且能力值都很高，因此若無把握，最好不要貿然進攻；本關不管佔領敵首都或任30座村莊皆可過關。

第九章　流波山



之一　埋伏

劇情概要：

來到流波山，反抗軍赫然發現四周已被蚩尤大軍團團圍住，原來風伯以少典之妹相脅，迫其誘反抗軍入甕，而最後仍在眾人面前將其妹殺害！少典在悲痛之餘，透露出東邊山壁有一處密道，是反抗軍突圍的最後機會，小助命眾人往東邊撤退！

攻略重點：

①密道在我軍右上方，有一變色魑魅把關之處，打倒他即過關。

之二　犧牲

劇情概要：

果然如少典所言在東邊山壁發現了一處密道，應龍命英招護送小助及鳳後先行撤退，其餘眾人也一一進入密道之中，此時少典卻執意一人留下斷後，並將七星劍交予魁，而父親所留給他的笛子也給了大山，獨自一人守住密道口。

不久風伯大軍至，少典憑著驚人的鬥志以一擋百，在敵人前仆後繼的攻擊之下，少典的氣力終被消耗殆盡！最後少典用盡了所有的生命力，使出了他在這個世上最後的絕招，強烈的鬥氣震得風雲變色，土石飛揚，蚩尤兵紛紛走避！

爆塵消散，少典全身傷痕累累，兩手拄劍依然擋在密道口的前面。蚩尤兵眾對其驚人的生命力無不驚駭莫名，再無一人敢上前挑戰了！只有風伯知道，少典其實早已死了，只是他那超乎常人的執念支撐著他的身形不倒，即使死了也不願讓敵人通過…

「少典…眞是個令人敬佩的勇士啊…」

就連風伯也不禁爲之深深惋惜！

攻略重點：

①少典必須連續打敗四個敵人，注意兵系間的相剋性即可順利過關：遇上飛斧兵時，猛攻即可速戰速決而不浪費生命力，最後一隻鍊鎚兵較難纏，採攻二守二的方式要擊敗他應不困難。

之三　歸劍

劇情概要：

反抗軍穿過了密道，突然一陣轟然巨響，密道口崩塌了，眾人得知少典爲救大家而犧牲了自己的生命，復念及其一生淒涼的身世，莫不悲從中來。此時魁向小助請纓，欲尋張天師歸還七星劍，以遂少典生前之所託，小助在徵詢鳳後的意見之後，決定先全力找尋張天師的下落。

少典曾告訴魁，張天師隱居在流波山東方的小島之中，於是根據這條線索，終於在一個七星環繞的小島中找到了張天師。當張天師看到魁身上的七星劍時，只說一切都是天意如此，要魁留下七星劍，好好利用它造福人間，便沒有再說什麼了。魁正欲離去，突然想到鳳後有話要傳答，便又回頭找張天師，這回張天師笑答時機到了，他自會出現在

眾人的面前，於是魁抱著滿腹疑竇離開了七星島。

擊退蚩尤軍後，張天師到來，不但表明願出馬相助，還帶來了一份見面禮－軒轅神劍。這麼一來軒轅五戰甲就全部湊齊了！小助將五樣戰甲放在一起，突然間，雷電交加，戰甲竟似擁有自己的意識一般，在空中排成了一個人形，透過戰甲發出了黃帝的聲音。

原來在涿鹿之戰時，蚩尤那一擊雖使黃帝的肉身毀滅了，但他仍以最後的力量，將自己的元神附於戰甲之中，化作五道金光飛去，而這麼作的目的，就是希望有朝一日能夠將擊敗蚩尤的方法公諸於世。黃帝告訴眾人，就在他的肉身被毀滅的瞬間，他感受到了一股前所未有的強大魔力，而這股力量就來自蚩尤部族發跡的首山附近，相信那裏必然是蚩尤強大法力的根源，反抗軍若能率先突破該處，則可重創蚩尤的勢力。

攻略重點：

①張天師在七星島中央小島上（東邊海中有一處七島圍繞中央），除非魁到此，否則不會表明身份。

②魁與張天師交談後離開，然後再次進入即可引發第二次交談；如先前玩家已得到四樣戰甲，則魁與張天師交談兩次之後，張天師會在此役結束後加入我軍，並可由張天師手中得到軒轅神劍。

③此關只有敵我各一座赤銅礦，爲攻略之重點，絕不可失守，最好連敵人的也搶過來。

第十章　魔星



之一　妖塔

劇情概要：

黃帝說雖然他並不知道這個蚩尤的魔力根據點究竟在哪裏，但是他卻可以強烈地感受到它的存在，因此他要大家靠近，欲以自身最後的力量將大家傳送過去。不過以他目前的法力而言，最多只能帶七個人一起行動，因此在鳳後的建議之下，小助便命魁與張天師兩人先返回中原重整反抗軍的勢力，而其餘眾人便與黃帝一起行動。

說罷小助、大山、雷、陰風、應龍、鳳後、英招等七人便圍向軒轅戰甲，戰甲發出了一道強烈光芒，使得眾人幾乎張不開眼，待得光芒消退後，眾人發現自己竟處在一個完全陌生的環境之中。而黃帝也因爲耗盡了最後的一絲力量，而永遠離開了人間。

正當眾人悲傷之際，雨師出現了，他告訴眾人此處名叫「魔星」，乃是蚩尤強大法力的根源，而此地所處的時空與眾人所知的外界是完全隔離的。雨師告訴眾人，欲破壞魔星的核心，就必須先將周圍的八座副塔給破壞。眾人雖懷疑其說這些話的動機，卻也決定先將周圍的八座副塔給破壞再說。

小助等人分頭行動，以最快的時間將八座副塔破壞掉，進入了魔星的核心之中，從雨師口中得知了蚩尤重生敗軒轅的來龍去脈，除了早已知道眞相的小助之外，其餘眾人盡皆驚訝不已。原來蚩尤正是利用了魔星積聚了五千年的魔力才得以逆轉時空，重返涿鹿古戰場，但是如今核心妖塔中所餘的魔法能量卻仍不足以開啓時空之門，以讓眾人離開這裏。正當眾人絕望之際，應龍吐出了自己千年修行的內丹，內丹與妖塔中的魔法能量在空中逐漸融合，開出了一個時空隧道。



雨師處心積慮的就是爲了將眾人困在魔星當中，怎能眼看其功虧一簣？於是施展魔炎地獄的終極法術，欲與反抗軍同歸於盡，雷在千鈞一髮之際衝向雨師，緊緊地抓住了他的身軀，與他一同跌入了永無止境的時空隙縫之中。

眾人成功地破壞了魔星，卻也付出了慘痛的代價：應龍失去了千年內丹，而回復成小龍的模樣，而雷…永遠都回不來了。

攻略重點：

①必須獲得五樣軒轅戰甲才能進入此關。



②此關地形十分複雜，但有河川貫通其間，可多多利用戰船的搭載功能以節省攻略時間。

③此關有一隱藏硝石礦，用搜索找不到，必須剛好站在該地點才行，找到可生產雷火兵。（在東北邊有一處略凹的山地處，可參考地圖之（C）地點即是）

④外圍八個魔法塔全部佔領之後即可進入核心妖塔與雨師決戰。

之二　重逢

劇情概要：

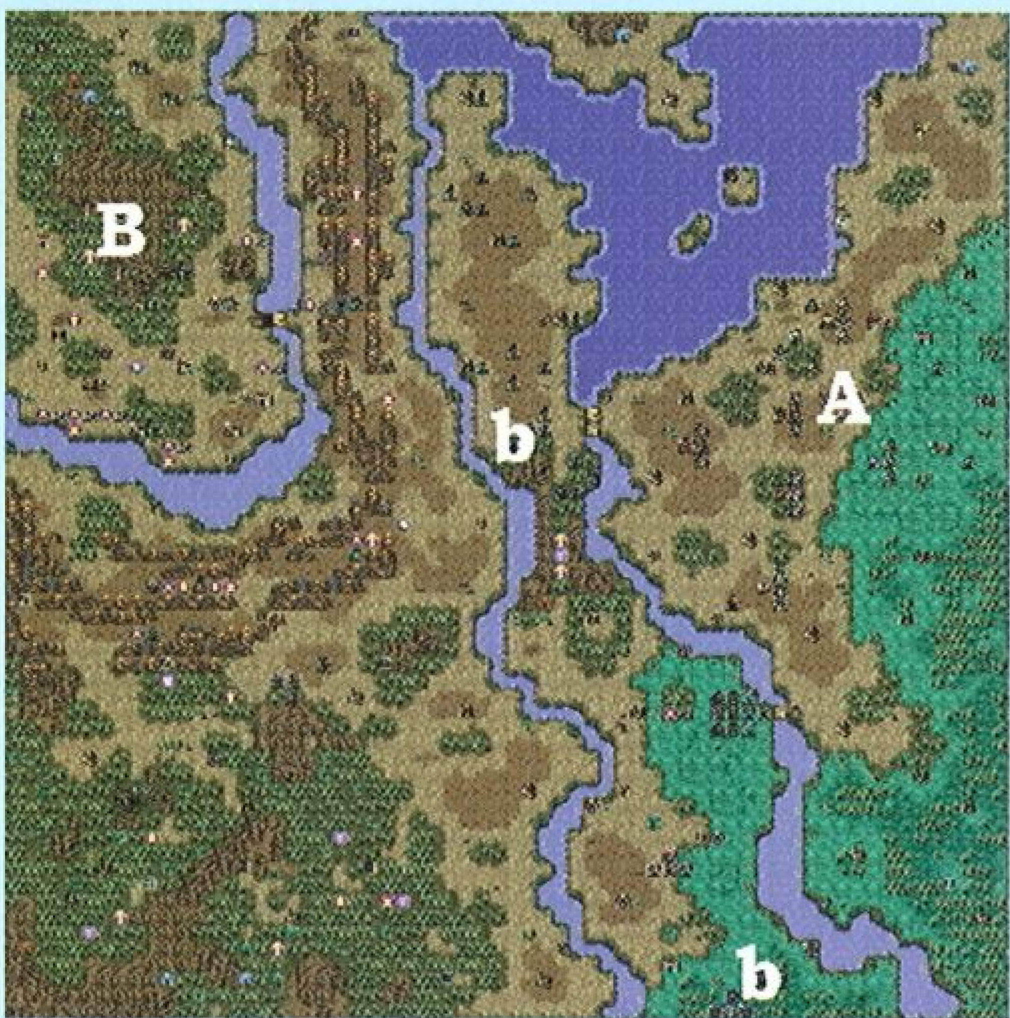
眾人在魔星之中不過寥寥數天，在外界竟已過了兩年！蚩尤在這期間趁機大張旗鼓討伐反抗軍，反抗軍一路敗退，竟已退到了當初起義的起點。正當危急之際，小助等人趕至，反抗軍士氣爲之大振，給來犯敵軍迎頭痛擊！

攻略重點：

①此關獲得五樣軒轅戰甲才會打到。

②一開始只有少數兵力，可不必急著進攻，第三回合後小助即會率援軍登場。

第十一章　首山



劇情概要：

鳳後認爲魔星妖塔被毀，此時正是敵消我長，一舉殲滅敵軍的大好時機，便建議小助向蚩尤的大本營－首山發兵。

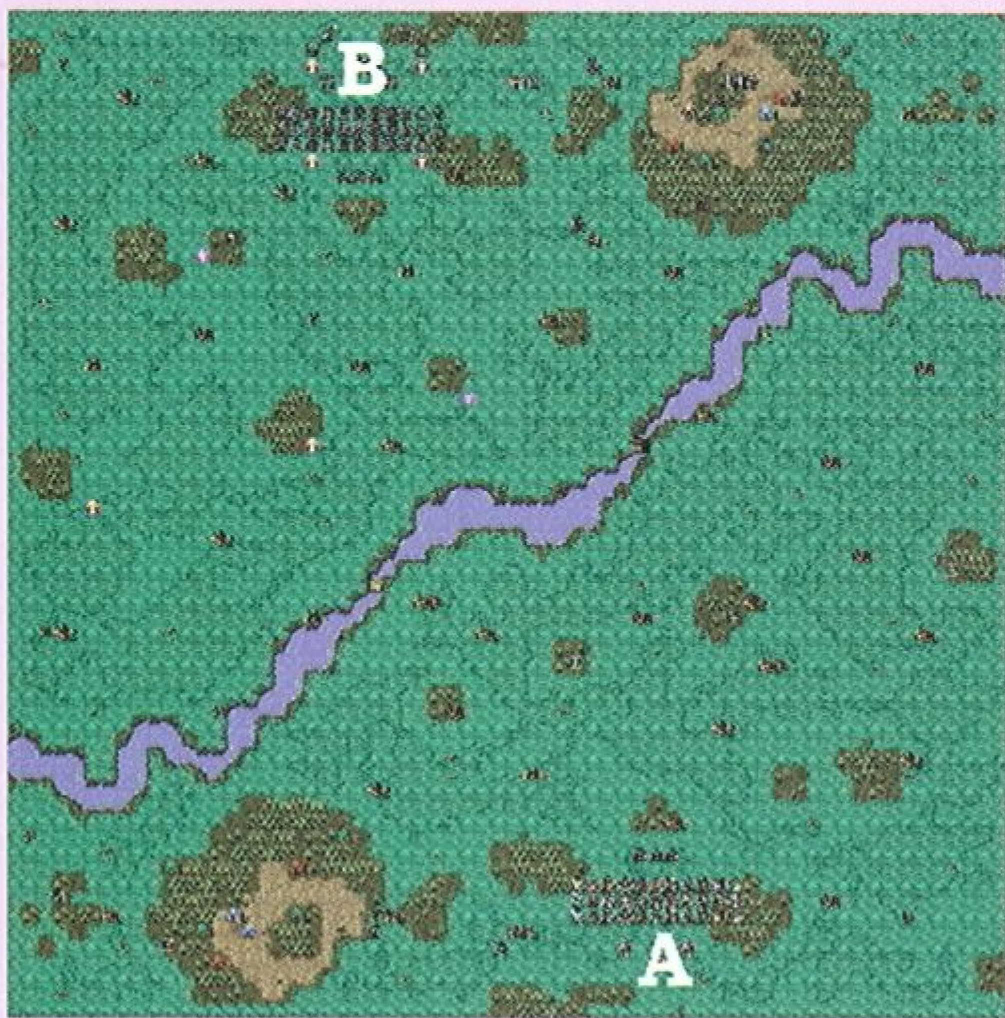
首山是蚩尤一族的發跡地，由於當年蚩尤在首山中發現大量銅礦，而起了侵略中原的野心，因此首山也可說是蚩尤的軍事重鎮，若能一舉拿下該處，則蚩尤將再無力進犯中原。小助等人好不容易終於攻下了該處，但蚩尤卻在風伯捨命掩護之下逃脫了。



攻略重點：

①先將較靠近我方首都的兩處堡壘佔領下來（b處），即可穩住戰局。

第十二章　涿鹿平原



劇情概要：

蚩尤等一干餘孽在涿鹿平原擺好陣形，欲在此作最後殊死決戰，而就在小助欲給蚩尤最後一擊之時，出人意表的人物－雨師出現了。而最令小助驚訝的是，雨師竟然親手了結了蚩尤的性命！

雨師上前與小助挑戰敗下陣來，覆面之下的那張臉龐竟然是雷。原來眞的雨師早已死於時空隙縫

之中，而雷反因被困在時空隙縫之中，找回了自己過去的那段空白的記憶：雷的本名叫作炎居，乃炎帝之子，由於當年軒轅黃帝打敗了炎帝，而得到諸候的擁戴，成爲天子，但炎帝卻因此抑鬱而終。在炎帝死前，炎居在他的身旁發誓，有朝一日，他一定要以炎帝之名奪得天下，因此他現在要向小助挑戰！

此時大山突然從外面跑進來，看到雷沒死，大山自然欣喜若狂，沒想到炎居爲逼小助與他決鬥，竟捨棄了一切，化身爲鬼神，將大山打倒在地。小助看到大山被殺，盛怒之下與炎居大打出手。

炎居的實力竟比蚩尤要強上許多，難怪他能靠自己的力量脫離時空隙縫。但小助在經歷了首山及涿鹿之役，與蚩尤交戰了不下數次之下，功力自也是今非昔比，在惡戰了數百回合之後，小助終於將炎居打敗！

炎居重傷倒地，此時大山突然悠悠醒轉，原來炎居爲了激小助出手，而將大山打昏，讓小助誤以爲自己殺了他，接著他告訴小助和大山，如果能夠讓他選擇，他寧願永遠不要想起他的身世，他寧願永久當雷，當一個平凡的人，擁有一個平凡的夢想。語畢，炎居變成雷的模樣，以人的身份含笑死去了。

攻略重點：

①本關設計有如棋盤，除了中間一條楚河漢界之外，其餘幾乎都是平原地形，但是要注意有些村莊旁邊有小土丘或森林的，最好擇一二升級成堡壘，如此才能訓練神龍、巨熊等在山地或森林地形才能生產的兵種。

尾聲：

哇！好不容易全破了，最後有一段動畫，敘述我方每一位主角的未來際遇…喔？你說九天玄女不是送過一卷天書給小助嗎？那東東怎麼沒有交代？別急別急，故事還沒完呢！

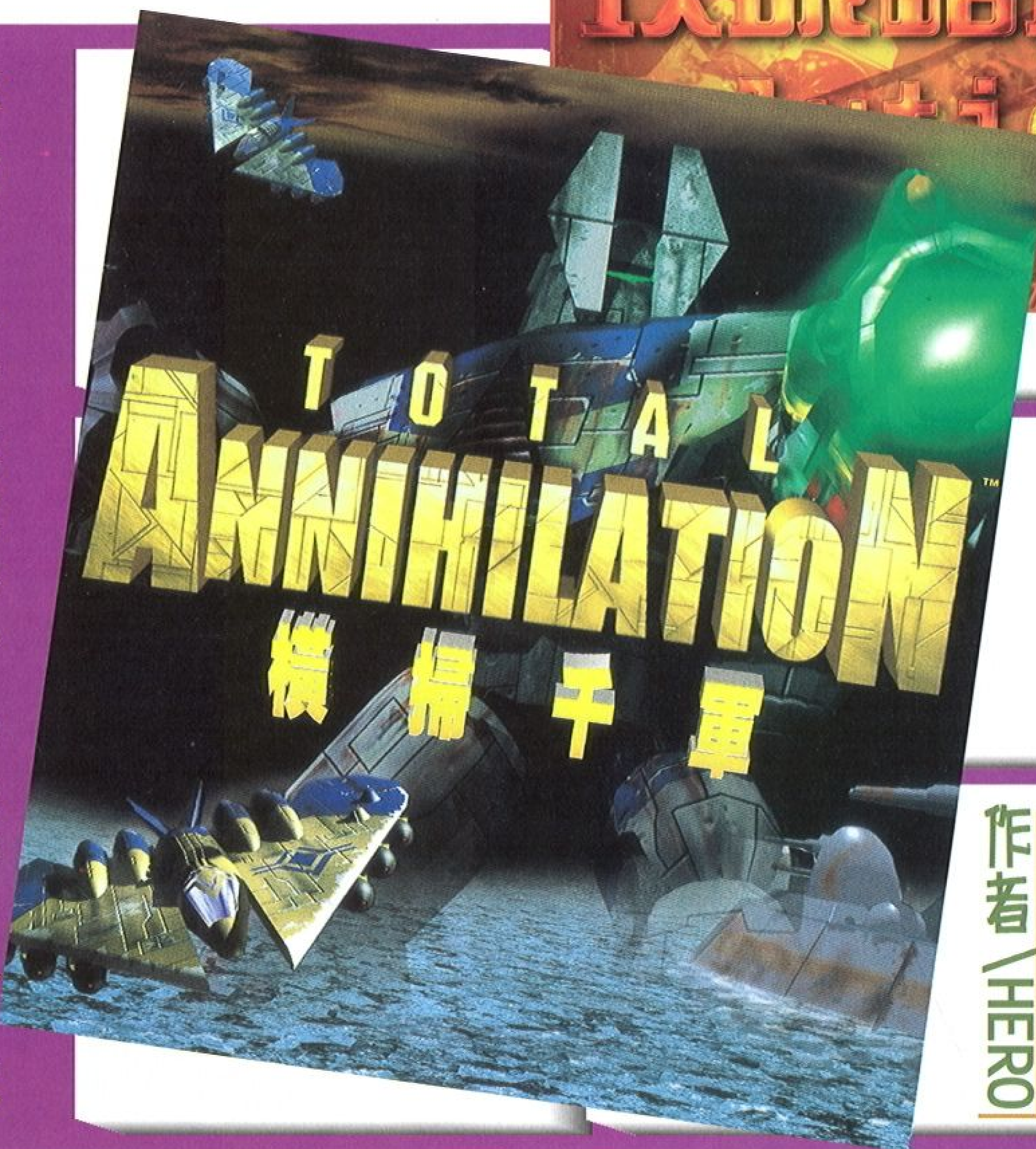
話說戰事結束之後，小助繼承了軒轅的帝位，治理起五千年前的這些老祖宗們，時間就這樣經過了六十年…。一天他從夢中醒來（小助已變成老助），想到魁、鳳後等昔日戰友都已不在了，孤獨寂寞之情油然而生。突然他想起了九天玄女送給他的那卷天書，當年九天玄女曾一再叮嚀千萬不可開啓天書，究竟天書中藏有什麼玄機呢？此時的小助已經覺得自己的人生到如今，也沒有什麼好損失的了，於是他在六十多年之後，終於打開了天書…結果如何，這裏先賣個關子，請玩家們自行玩看看吧！

附帶一提，這個遊戲其實有兩個結局，而分歧點就在9-3流波山－歸劍那一章節，玩家若有興趣可以在那裏存一個檔。上文所介紹的是完整攻略，條件是必須找齊五樣軒轅戰甲，並且在9-3關時魁和張天師對話兩次才行；如果玩家想嘗試另一個結局，只要在9-3關時不要讓魁去找張天師就行了，如此一來張天師不會加入，當然就得不到軒轅神劍，黃帝也不會出現帶你去魔星，而會直接跳到第十一關攻打首山。這個結局中最大的不同點，就是雷的際遇，沒打第十章的話，雷就不會被困在魔星之中，也就不會想起自己的身世，而可以一輩子當個平凡快樂的人…玩完兩種結局的人應該會對此有些許的感觸吧？完

特殊裝備一覽表

類別	名　稱	隱藏地點	出現章節	裝備者	裝備影響屬性
劍	魚骨劍	青要之山	2	魁	攻擊+40
	八牛弓	惡夜森林	3	大山	攻擊+60、攻距 +2
	小龍泉	槐江之山	4-3	陰風	攻擊+60、移動 +1
	透甲槍	不周山	6-1	雷	攻擊+60、攻距 +1
	掩月刀	地獄谷	7	英招	攻擊+70
	七星劍	少典身上裝備	8	少典、魁	攻擊+70
	化天戟	英雄塚	8	應龍、小龍	攻擊+70
	桃木劍	張天師身上裝備	9-3	張天師	攻擊+40、抵抗全
	軒轅神劍	流波山之役後得自張天師	9-3	小助	攻擊+90
盔	軒轅戰盔	惡夜森林	3	裝備不可	
腕	軒轅戰腕	雷澤	5	裝備不可	
靴	軒轅戰靴	不周山	6-2	裝備不可	
甲	軒轅戰甲	英雄塚	8	裝備不可	

橫掃千軍作戰心得篇(上)



作者/HERO

心得篇

資源

資源有能源及金屬兩種型式，能源可經由各式發電裝置來產生，也可以藉分解植物等生物來獲得；金屬則除了由地面以金屬開採裝置挖掘及從岩石、部隊殘骸回收外，還可以藉由金屬製造器將能源轉換成金屬，但是效率不甚佳。

能源

能源裝置依來源之不同而有差別：太陽能發電裝置以陽光為轉換能源，可說是較穩定的產能裝置；風力發電裝置則以風速大小而產生不定量之能源；地熱發電裝置則可生產十幾倍於太陽能的能源，但得在有地熱蒸氣冒出的地方才能建造。潮汐發電裝置在水域才能設立，而核融合反應爐則是最高級的發電裝置，可達太陽能的五十倍之多，有了它能源就不虞匱乏了。由於能源損耗量及補給速度都相當快，所以要時刻注意目前所擁有的能源量。



雖然在發電裝置當中核融合是最有效率的，但是由於不易製造且耗時頗久，所以在初期別想立刻造出，最好在擁有次級的地熱發電裝置後再建造，不然很容易會被其拖垮，或減緩其它部隊或建物的建造速度，那就危險了。

金屬

金屬開採裝置需要建造在金屬礦所在（就是在



地面上有露出金屬表面之處）才能挖掘較多的金屬，若在一般地表上只是浪費罷了；不過在Core Prime等覆蓋金屬表面的星球地形上，設在任何地方都可以開採到相當數量的金屬。因爲金屬的開採及消耗速度皆比能源慢上許多，雖然短時間內不易消耗殆盡，但也很難迅速補充，因此在戰場上回收部隊被擊毀的殘骸是相當有效的方式。不過小心別把可回收的物體擊碎，這樣可回收的數量便會大幅減少。



如果覺得金屬生產得太慢，但能源卻過度飽和時，可以建造金屬製造器來將過剩的能源轉換爲金屬，達到較佳的資源使用效率；若是能源耗量過多時，也可以關閉一些金屬製造器的轉換功能，以減緩能源的損耗（能源／金屬轉換比例爲60/1）。

建造及生產



一開始先從金屬開採裝置及太陽能發電裝置下手，前者尤其重要，因爲金屬的消耗是不易迅速回復的；至於發電裝置選擇太陽能方式，是因爲其效能穩定，我方較能掌控資源的供給量。

等到生產資源的建物都各有幾組後，接下來依戰場地形開始建造可生產部隊的建物；如果地圖不大且地勢平坦者，建造機甲研究所或車輛工廠較迅速，但如果幅員遼闊或地形複雜時，飛機工廠會更爲有效率。還有地圖是以海洋爲主的戰場時，船塢也是個與飛機工場可以並列考慮的目標。如果資援足夠的話，可以同時建造數座生產用建物，以增加其生產速度。



由於一般戰場設定爲有視野範圍限制及地圖未探索，因此略具規模後可以先在據點附近的地勢較高處建造雷達站及輕型雷射砲塔，以早期發現並抵禦敵人可能發動的奇襲，因爲在高處不僅有較遠的視野範圍，也能攻擊較遠的地方。若在該處再配置數名步兵機甲或火箭兵採巡邏方式則更爲穩當。



當戰役進行到中期，生產出各兵種的工程部隊時，便可以建造一些較強力的二級建物，其中地熱發電裝置具有相當高的生產效率，若地表上有蒸氣孔時絕不能錯過；另外除了各種防禦武器外，龍牙（Dragon’s Tooth）可說是相當堅硬的路障，將其設立在道路要點或重要地區，將可以阻止或減緩敵人的攻勢，如果想要撤去龍牙的話，讓工程部隊予以回收即可。



若戰爭不斷地延至後期時，將可以藉著先進型工程部隊出建造三期建物，這時核融合反應爐等高級能源生產裝置便不可或缺了，它可以讓你的能源生產無斷絕之虞，而長程雷達則可以更有效地搜索更廣範圍的敵人位置。至於核彈發射裝置及反飛彈防禦系統也有相當的作用，前者能以彈道核彈摧毀



地圖上任意距離的一定範圍內之敵人，但需先製造出核彈，而且其能源消耗量極爲驚人，剛好抵得上一座核融合反應爐的生產效量；後者則專門用來摧毀射向我方的彈道飛彈，但也得先製造出反制飛彈，不過比核彈的消耗量小多了。

部　隊

指揮官

指揮官（Command）是各勢力最強的獨特部隊，它無法被製造，而且在被擊毀時，通常也宣告了該勢力的滅亡。指揮官具有工程部隊、戰鬥部隊及資源生產／儲存裝置等各項功能，不但可以建設及修復初期建物，也可以佔領對方的建物，或是分解／回收一些地物成爲資源；戰鬥時除了強力光束砲之外，還有獨一無二的D-Gun，雖然射程短且需耗費400單位的能源，但可瞬間將任何物質分解成原子，就算是最強的戰艦也能一發轟沉，是攻擊武器中最強力的；匿蹤能力則是另一項特點，可以讓指揮官暫時躲開敵人的搜索，但會消耗相當的能源。

若指揮官在戰鬥被擊傷了，還可以自我慢慢回復。另外它也是剛開始時能源及金屬等資源儲放所在，同時也能提供基本的生產能力，因此被擊毀後會引起超越核彈威力的強烈爆炸，其強度將可以摧毀附近的任何物體，就如同D-Gun一般，因此最好別深入敵境，要消滅對方指揮官時也盡量遠離我方基地，更忌王見王地用D-Gun攻擊，否則鐵定會同歸於盡。

工程部隊

當指揮官建造出可生產部隊的建物時，就可以生產基本的工程部隊了。它們雖然無法進行戰鬥，但是除了可以生產基本建物、回收資源、修復建物及加速建造速度之外，還可以生產該兵種的先進型部隊生產建物、地熱發電裝置、重型雷射砲塔、龍牙等二級建物；若生產出先進型工程



部隊時，則能建造核融合反應爐、核彈發射裝置等三級建物。不過工程船則只有一級，同時它所能建造建物也與地面及空中工程部隊相異，除了先進型船塢之外，都是些像潮汐發電裝置、聲納站、魚雷發射裝置等水中用設施。

由於移動類別限制，地面工程部隊只能在地面活動，工程船則只能在水上活動，兩者無法相互支援，但空中工程機則可同時執行海上及地面的工作，所以在資源充沛且海陸交雜的戰場上，選用工程機是較佳的選擇。



機甲部隊

就如同一般即時戰略遊戲的步兵，但因爲體積較大，不會被敵人的坦克輾過，故可以隨同其它部隊衝鋒陷陣，而且其機動性高，可以攀爬較陡峭的地形，所以就戰術應用方面偏向於奇襲。其中步兵（偵察兵）是最基本的機甲，雖然火力及裝甲都不強，但移動速度頗快，可以用人海兼打帶跑戰術攻擊敵人，對指揮官尤其有效，因此不可小看。



機甲部隊中還有一種需要特別注意的部隊，便是爬行炸彈兵。這種部隊移動速度極慢，但如果能潛入敵陣

之中，所引起的爆炸將可以嚴重傷害附近部隊；如果使用自爆指令（Ctrl-D）時，更可以達到活動定時炸彈的效果。

車　輛



比起機甲部隊，車輛部隊在火力、射程及裝甲上都略勝一籌，所耗費的資源卻不比機甲部隊多，因此適合用來正面對戰。地偵查車雖然火力較弱，但速度相當快，可以當探索之先鋒部隊。突擊坦克等則是主力部隊，而自走火砲、自走飛彈坦克等則在後方以曲射武器支援前方作戰。



在車輛部隊中，有幾款是值得注意的：兩棲坦克可以在水底移動，能通過一般地面部隊所無法通過的水域，可用作奇襲對岸的敵人；Arm的Spider蜘蛛型機動車輛（實際上該劃分爲大型機甲）所射出的麻痺光束雖無法直接造成敵人的傷害，卻能暫時癱瘓敵人的行動，再加上能攀越各種地形的能力，可以配合機甲部隊進攻防禦系統；Core則擁有號稱地面最強的超重型突擊坦克，雖然移動速度頗慢，但火力及裝甲超強，可以用來強力壓制敵人的攻擊。

飛　機



移動速度極快、又無地形移動限制是飛機等空中部隊的最大優勢，但相對地爲了減輕重量而使用較薄的裝甲，所以較容易被擊毀，不過利用其速度上的優勢，可以降低敵人火砲的命中率。戰鬥機以導向飛彈攻擊，雖然也能攻擊地面及海上部隊，但威力卻有所不足，但對付速度快而裝甲薄的飛機卻相當有效；轟炸機則以密集投下的炸彈來住重創地面部隊，而先進型（戰略）轟炸機則還可以用雷射輔助攻擊。

魚雷機則是對船艦專用的攻擊機，其發射的魚雷會沉入水中後再往敵艦射去，對付大型船艦尤爲有效。運輸機則只能載運單一部隊，但由於速度快，可快速載運地面部隊；若配合爬行炸彈兵衝入敵陣地中做自殺式攻擊，在其快被擊毀時放下炸彈兵，那威力可有得瞧了，對付大批部隊可收奇效。



船　艦



主宰海上的船艦部隊，不僅火力、射程及威力都遠超越地面及空中部隊，移動速度也出乎意料地頗快，所以在有水域的地圖上，用船艦部隊可以有效地協助我方作戰。船艦可分爲作戰船艦、支援船艦及潛艇三大類，其中作戰船艦就是戰艦、巡洋艦等火力威猛的船艦，除了在水面上作戰之外，也可以向岸邊轟擊，尤其是戰艦的超長射程及威力，足以讓敵人膽顫心驚；不過作戰船艦只有驅逐艦及巡洋艦能搜索出並用水雷攻擊水底下的潛艇，所以別忘了在戰艦、輕型航空母艦或飛彈艦旁多派幾艘驅逐艦守護，免得被潛水艇暗K了還不知道怎麼掛的。

支援船艦則有工程船、輕型航空母艦及運輸艦三種，其中輕型航空母艦本身雖然未搭載飛機，但可以讓受損的飛機到此自動修復，同時也提供廣大的偵搜範圍及大量的能源來源（370單位，是太陽能發電裝置的18.5倍），可說是集修復、搜索及生產能源三大功能於一身，但本身沒有作戰能力，所以盡量避開敵人。運輸艦則可以大量裝載地面部隊，再運到其它岸邊卸下部隊，雖然說明書上中只能裝運6個部隊，但實際上筆者裝了十幾個部隊仍未有額滿的跡象，活像是個無底的黑洞。只可惜無法自動裝卸部



隊，因此在戰局吃緊時較為麻煩。

戰術



由於指揮官關係勢力存亡，因此當敵我雙方的據點距離極近，或是想速戰速決時，可以直接生產一批較弱但速度快的基本戰鬥部隊，以奇襲方式圍攻指揮官，但要有把握能找到敵指揮官行蹤，因為一但打草驚蛇便不太妙了。若在多人連線或設為指揮官陣亡後仍繼續時，記得遠離我方據點攻擊，因其爆炸時的破壞力足以摧毀附近的任何物體，不可不慎。



利用較高的地形可以擁有較佳的優勢，因為部隊在此可以有更廣的視野及更遠的攻擊距離，再加上敵人在攻擊時，很容易因地勢的阻礙而無法直接命中高處的部隊，所以佔據高處作戰會有相當大的幫助。



注意各種部隊的搭配及相剋性，如地面部隊中需配置防空部隊，以防止敵人轟炸機的襲擊，雷達及反雷達部隊則可以掌控敵方或隱藏我方行蹤；以戰艦、飛彈艦及輕型航空母艦等大型船艦所組成的艦隊，更需要驅逐艦或巡洋艦來發現及防止潛水艇的攻擊。





利用部隊集團編組的功能，可以輕易地指揮不同種類的部隊，因為部隊的移動速度不一，若能將同性質的部隊編成同一集團，會較容易行動；巡邏及守衛的指令也相當重要，前者可以讓你派兵在某個區域來回警戒，以擴大搜索範圍及即早發現並阻止敵人，後者則可以讓較快的部隊隨同較慢的主力部隊移動，而不用擔心因速度的差異而拉開其距離，尤其在機甲與突擊坦克的步戰協同、驅逐艦與戰艦等艦隊編組中，較一般的集團編組更為有效用。

資料篇





ARM

機甲類 KBot

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Kbot	科技一級工兵	120	2410	可建造等級二之建物
Peewee	步兵	53	697	雙管機槍
Rocko	火箭兵	117	964	發射火箭
Hammer	火砲兵	151	1187	發射砲彈
Jethro	防空兵	128	1219	

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Kbot	科技二級工兵	300	5784	可建造等級三之建物
Zeus	突擊機甲	267	2228	以閃電攻擊
Fido	突擊機甲	398	3556	四足步行
Invader	爬行炸彈兵	61	5473	可自爆
Eraser	雷達干擾兵	73	1326	妨礙對方雷達搜尋
Zipper	快速攻擊兵	151	2221	移動速度極快

車輛類 Vehicle

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Vehicle	科技一級工程車輛	185	2030	可建造等級二之建物
Jeffy	快速攻擊車輛	37	564	雷射
Flash	快速突擊坦克	106	870	雙管機砲
Stumpy	中型突擊坦克	165	1246	發射砲彈
Samson	自走飛彈發射載具	119	1027	發射短程飛彈

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Vehicle	科技二級工程車輛	481	4263	可建造等級三之建物
Triton	水陸兩棲坦克	298	2300	可潛入水底
Bulldog	重型突擊坦克	467	2994	破壞力強
Jammer	自走雷達干擾車	97	1621	妨礙對方雷達搜尋
Luger	自走火砲	264	2140	長程火砲
Spider	蜘蛛型突擊車輛	230	2200	麻痺敵人
Seer	自走雷達車	85	941	搜索敵人位置
Merl	自走火箭發射載具	462	2746	長程火箭



飛機類 Airplant

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Aircraft	科技一級工程機	105	4320	可建造等級二之建物
Peeper	空中偵察機	40	1475	移動速度極快
Freedom Fighter	戰鬥機	99	3234	發射導向飛彈
Thunder	轟炸機	130	5496	可轟炸地面
Atlas	空中運輸機	107	2479	載運一個部隊

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Aircraft	科技二級工程機	220	12096	可建造等級三之建物
Brawler	空中砲艇	314	6249	
Phoenix	攻擊轟炸機	209	7624	另有雷射攻擊
Lancet	魚雷轟炸機	378	6438	對船艦專用
Hawk	隱形戰鬥機	254	6893	



船艦類 Ship

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Ship	科技一級工程船	255	2130	可建造等級二之建物
Skeeter	偵搜艦	100	985	
Crusader	驅逐艦	898	4537	以水雷攻擊水面下敵人
Hulk	運輸艦	919	4639	可載運大量部隊
Lurker	潛水艇	1151	3724	除水雷外無法被傷害



攻城略地 Solution

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Colossus	輕型航空母艦	1372	11257	可增加額外能源
Piranha	狙擊潛水艇	1448	5481	對潛水艇專用
Ranger	飛彈艦	2348	7804	超長程對地飛彈
Conqueror	巡洋艦	1719	8608	可攻擊潛水艇
Millerium	戰艦	4404	20731	威力超強



建 物 Build

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Solar Collector	太陽能發電裝置	145	760	固定產生能源
Wind Generator	風力發電裝置	52	509	依風力而增減
Energy Storage	能源儲存槽	240	2430	增加能源最上限
Metal Storage	金屬儲存槽	305	535	增加金屬最上限
Metal Extractor	金屬開採裝置	50	521	挖掘地面金屬礦
Metal Maker	金屬製造器	0	687	將能源轉換成金屬
Kbot Lab	機甲研究所	705	1130	生產第一級機甲
Vehicle Plant	車輛工廠	620	1000	生產第一級車輛
Aircraft Plant	飛機工廠	850	1370	生產第一級飛機
Shipyard	船塢	615	775	生產第一級船艦
L.L.T.	輕型雷射砲塔	262	2546	初期防禦設備
Rader Tower	雷達塔	49	750	搜索敵人位置

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.kbot Lab	先進型機甲研究所	2007	3277	生產第二級機甲
Adv.Vehicle Plant	先進型車輛工廠	1984	3200	生產第二級車輛
Adv.Aircraft Plant	先進型飛機工廠	2210	4521	生產第二級飛機
Adv.Shipyard	先進型船塢	2524	2402	生產第二級船艦
Geothermal Powerplant	地熱發電裝置	520	9568	以地熱產生能源
Sentinel	重型雷射砲塔	584	5398	雙管雷射
Defender	飛彈發射塔	79	843	可快速生產
Dragon's Teeth	路障	10	250	除D-Gun外無法破壞
Guardian	電漿砲台	1946	7687	射程長
Tidal Generator	潮汐發電裝置	82	768	在水上產生能源
Sonar Station	聲納偵測站	20	403	雷達水中版
Tropedo Launcher	魚雷發射器	804	2658	可攻擊水中敵人

等級三

名稱	類別	金屬	能源	特點
Advanced Rader Tower	長距離雷達塔	125	1830	範圍比一般雷達更廣
Fusion Reactor	核融合反應爐	5130	36058	可生產達1000單位能源
Moho Mine	先進型金屬開採裝置	1508	8700	比一般金屬開採裝置效率高數倍
Big Bertha	長程電漿砲	4184	64685	射程超遠強且威力大
Retaliator	核彈發射裝置	1010	52134	生產極慢、可破壞廣範圍
Annihilator	強力能源砲	3985	25025	威力超強(耗能 2000 單位)
Protector	反飛彈防禦系統	1437	88000	可擊落來襲之彈道飛彈
Air Repair Pad	飛機自動修復裝置	425	8510	自動修復損之飛機

橫掃千軍 CORE





機甲類 KBot

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Kbot	科技一級工兵	130	2540	可建造等級二之建物
A.K.	步兵	56	696	雷射攻擊
Storm	火箭兵	118	985	發射火箭
Thud	火砲兵	147	1161	
Crasher	飛彈兵	129	1224	

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Kbot	科技二級工兵	325	6096	可建造等級三之建物
Pyro	突擊機甲	260	2200	噴出火焰
The Can	裝甲突擊機甲	420	3500	防禦力高
Roach	爬行炸彈兵	65	5471	可自爆
Spectre	雷達干擾兵	70	1453	



車輛類 Vehicle

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Vehicle	科技一級工程車輛	175	2145	可建造等級二之建物
Weasel	偵察車輛	38	575	
Instigator	突擊坦克	110	887	
Raider	中型突擊坦克	169	1241	
Slasher	飛彈發射載具	116	947	

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Vehicle	科技二級工程車輛	455	4504	可建造等級三之建物
Crock	水陸兩棲坦克	295	2310	可在水中活動
Reaper	重型突擊坦克	473	3048	
Deleter	自走雷達干擾車	100	1757	
Mobile Artillery	自走火砲	251	1535	
Goliath	超重型突擊坦克	697	3906	最強力之突擊坦克
Informer	自走雷達車	86	1209	
Diplomat	自走火箭發射載具	427	2470	

飛機類 Airplant

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Aircraft	科技一級工程機	110	4580	可建造等級二之建物
Fink	空中偵察機	36	1369	
Avenger	戰鬥機	101	3181	
Shadow	轟炸機	131	5691	
Valkyrie	空中運輸機	115	2695	可空運單一部隊

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.Construction Aircraft	科技二級工程機	231	12824	可建造等級三之建物
Rapier	空中砲艇	294	5778	
Hurricane	戰略轟炸機	220	8050	有對地雷射砲
Titan	魚雷轟炸機	364	6588	
Vamp	隱形戰鬥機	257	6973	

船艦類 Ship

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Construction Ship	科技一級工程船	260	2375	可建造等級二之海上建物
Searcher	偵搜艦	95	917	
Enforcer	驅逐艦	887	4505	
Envoy	運輸艦	887	4786	
Snake	潛水艇	1199	3902	



等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Hive	輕型航空母艦	1379	11715	
Shark	狙擊潛水艇	1356	5245	
Missile Frigate	飛彈艦	2283	7628	
Executioner	巡洋艦	1724	8551	
Warlord	戰艦	4181	19741	以光束攻擊

建物 Build

等級一

名稱	類別	金屬	能源	特點
Solar Collector	太陽能發電裝置	141	790	固定產生能源
Wind Generator	風力發電裝置	55	523	依風力而增減
Energy Storage	能源儲存槽	250	2490	增加能源最上限
Metal Storage	金屬儲存槽	320	550	增加金屬最上限
Metal Extractor	金屬開採裝置	51	514	挖掘地面金屬礦
Metal Maker	金屬製造器	0	700	將能源轉換成金屬
Kbot Lab	機甲研究所	680	1250	生產第一級機甲
Vehicle Plant	車輛工廠	600	1100	生產第一級車輛
Aircraft Plant	飛機工廠	830	1340	生產第一級飛機
Shipyard	船塢	600	750	生產第一級船艦
Light Laser Tower	輕型雷射砲塔	268	2608	初期防禦設施
Rader Tower	雷達塔	50	800	搜索敵人位置

等級二

名稱	類別	金屬	能源	特點
Adv.kbot Lab	先進型機甲研究所	1972	3625	生產第二級機甲
Adv.Vehicle Plant	先進型車輛工廠	1947	3520	生產第二級車輛
Adv.Aircraft Plant	先進型飛機工廠	2191	4422	生產第二級飛機
Adv.Shipyard	先進型船塢	2460	2325	生產第二級船艦
Geothermal Powerplant	地熱發電機	505	9375	以地熱產生能源
Gaat Gun	重型雷射砲塔	589	5443	雙管雷射
Pulverizer	飛彈發射塔	76	805	簡易防禦設施
Dragon's Teeth	路障	11	300	除 D-Gun 外無法破壞
Punisher	電漿砲台	1887	7585	威力較一般防禦設施強
Tidal Generator	潮汐發電裝置	81	752	水中專用
Sonar Station	聲納偵測站	20	399	可搜索水域中的敵人
Tropedo Launcher	魚雷發射器	831	3058	攻擊水域中的敵人

等級三

名稱	類別	金屬	能源	特點
Advanced Rader Tower	長距離雷達	122	1920	搜索範圍較一般雷達廣
Fusion Power Plant	核子動力爐	5004	37865	可生產 1000 單位能源
Moho Mine	先進型金屬開採裝置	1450	9121	較一般多出數倍
Intimidator	長程電漿砲	4328	62520	可攻擊遠距離的敵人
Doomsday Machine	強力能源砲	2140	14245	有主砲及附屬防禦雷射
Silencer	核彈發射裝置	975	48768	需大量能源製造核彈
Fortitude Missile Defense	反飛彈防禦系統	1508	92321	可防禦彈道飛彈攻擊
Air Repair Pad	飛機自動修復裝置	430	8540	受損飛機會到此自動修復

●下期待續●

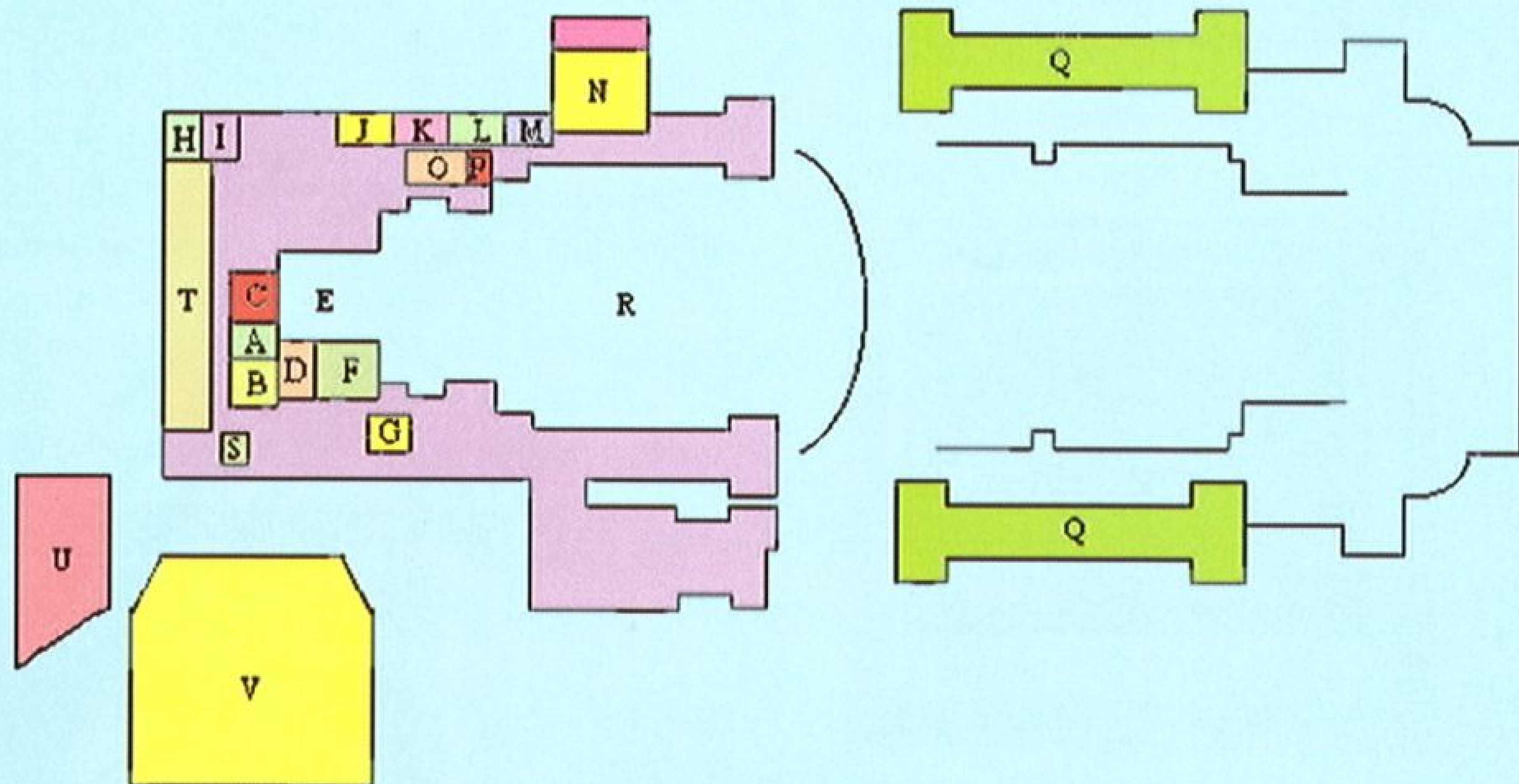


這是一個眞實的故事。雖然它發生的時間，距今已經有二十幾年了，但對於我來說，就如同昨日才發生般的清晰。想當年，我只不過是凡爾賽宮中數百位侍從裏的其中 一位，和今日權傾一時的情況眞不能同日而語，而我現在要說的這件事，就是促使我的職位急速向上竄升的最主要事件之一。

在西元1680年的那個時侯，我每日在宮中的唯一使命，就是盡力服侍法國國王－路易十四。時間不知不覺一晃眼就經過了數年，凡爾賽原本平靜繁華的日子，突然被一場天外飛來的陰謀給阻斷了；這個發生在一六八五年六月二十一日早晨的事件，可以說是自路易十四登基以來，對凡爾賽宮的安危最具威脅性的一件，而且其不僅僅關係到凡爾賽宮本身的存亡，更影響到路易十四其王位的穩固性，這種牽涉到宮庭內鬥的秘辛，原本不是一般的僕人（如同我）可以清楚知道甚至參與其中的，而我之所以會成爲這件事的英雄，就要追溯朔至那天清晨了。

當時，國王的侍衛長邦田先生突然來找我，他告訴我有人正在進行毀滅國王與凡爾賽宮的陰謀，必須有人出來負責阻止這件事；雖然他很想親自調查，但因爲他身爲侍衛長，所要處理的事情太多而分不開身，所以必須委託一位聰明人來做，而他看上了我的機靈與敏鋭，所以就決定把這艱鉅的任務交託給我，如果我有任何發現，再向他報告即可。當時聽到侍衛長這番話，我眞是驚喜萬分，一點也沒想到它的危險性，現在想起來我都倒抽了一身的冷汗，因爲當時我只有一天的時間，但卻要去面對那完全未知的敵人。想必你們一定很想知道這當中精彩的過程吧！以下就讓我娓娓道來吧！

A國王的寢室	J火星廳		
B巴薩諾前廳	K月神大廳		
C王者廳	L金星大廳		
D第一接續室	M富裕廳		
E大理石庭院	N教堂		
F守衛室	O大使樓梯		
G皇后樓梯	P珍玩室		
H戰爭大廳	Q行政部門	S藍衣僕人的寢室	U迷宮
I阿波羅大廳	R皇室庭院	T鏡廳	V橘園



清晨的皇宮

這是一個特權的時侯，專門保留給那些與國王親近的人，只有皇室家族以及國王寵愛的人，才能參加這個揭開國王一天生活序幕的儀式。我身爲國王臥房的侍衛也不能待在這裏，所以和邦田先生談完話後，我隨即展開探險之旅。

首先從國王的寢室轉向左邊那道門，就到了現在已不存在的巴薩諾前廳。看了一下週遭，似乎沒有什麼異樣，於是我繼續朝東方走，來到了偌大的第一接待室，這裏是國王用來公開用餐之處，裏頭佈置的金璧輝煌、富麗耀眼，牆上掛滿了當代畫家的精品。

當我踏進廳門時，看到國王的首席畫家，也就是繪畫及雕刻學院的主任，布倫・查爾斯先生，他似乎正在找尋某樣東西；上前與他攀談後得知，原來他預計畫在戰鬥大廳天花板的手繪草稿，在今早不翼而飛了。我向他表明正在幫邦田先生調查一件事，因而會逛遍凡爾賽宮，也許可以順便幫他留意一下，於是他和我道謝後即先行離去，並告訴我可以在戰鬥大廳中找到他。

在第一接待室的西邊有一道門，是通往裁縫間的，我決定到裏頭瞧瞧。一進去後我感到光線十分幽暗，所以先將布簾拉開，喔！果然好多了，這樣才能清楚看見房內的陳設。找了一會兒，我在鑲壁衣櫃當中的兩扇門內找到了一把【剪刀】與一本【關於藝術的小冊子】，其餘似乎沒有我想要的東西。所以我又走回第一接待室，再轉至巴薩諾前廳。


放剪刀的地方

在前廳的南方有一道門可通向螺旋樓梯，我決定四處走走。沿著樓梯旋轉而上，隨即看到一間藍衣僕人的小臥房，在房間的地板上橫躺著一口古老而沉重的箱子，因爲它上鎖的緣故，使我不禁對它

多觀望了幾眼；也正由於好奇心的驅使，讓我想試圖查看箱中的虛實。


對！就是用剪刀去開

透過【剪刀】的使用，我輕易地破壞了那堪稱簡陋的扣鎖，將箱子打開後，拿出了一張小紙片，那張紙片乍看之下，如同一般的空白的便條紙，但令人感到可疑的是，在那白紙的中央似乎隱約地與周圍不同，且如果只是一張空白的便條紙，何須如此大費周章，將其深鎖於箱中？因為這種不合常理的舉動，使我頓時陷入漫長深思。正當我在謎團中打轉，不知如何是好時，赫然瞧見書桌上的冉冉火光，剎時間，我突然靈機一動，心想也許可以把這張【從小箱子拿到的紙】在蠟燭上過一過。果不其然，這張謎樣的紙片，經過了高溫的煙燻後，顯露出一句寓言：「The Hawk and The Little Birds」，嘿！這看起來像是很重要的不明字句，得立刻回去稟報侍衛長一邦田先生。


哦！裏頭有一張紙

回到了國王的寢室外，請侍衛替我通報邦田先生，他回答邦田先生正在參加陛下的著袍禮，因此不便打擾；我告訴他邦田先生正在等我的報告，於是…。


邦田先生正等我報告呢！

從皇宮到議會

國王盥洗、修臉並著裝後，做了一個簡短的早禱，遂帶領著一群朝臣進入會議廳諮討國家大事；因為國王離開寢室的緣故，所以我得以進入裏頭，向邦田先生做簡報。邦田先生在看到我之後，還等不及我開口，他又交待了另一件事，就是要我先到曼特儂夫人處替國王傳個口信。沒辦法，看他迫不急待的樣子，只好先去完成這項任務。

走出國王寢室後，走進巴薩諾前廳，再邁進第一接待室，在接待室的東邊有一扇輕閉的門，往裏頭走去就到了所謂的守衛室（這裏是用來過濾每個要見國王的人）。接著朝向對面走去，即可到皇后樓梯間的前廳，在這裏看到了守在皇后樓梯間的侍從，經過了一番週旋，他還是堅持不讓我進去見曼特儂夫人，於是我只好請他代為轉達國王的意思。

就在我正要踏出前廳時，忽然想到，曾聽人家說，因為曼特儂夫人是國王目前的寵妃，所以他的門房往往也是消息最為靈通的人士，因此我遂將【關於藝術的小冊子】交給他，看他有沒有聽說什麼關於這冊子的耳語；


誰說皇室血統純正?
我們只要看看皇帝的前輩即可。
看看國王的後代吧
一個跛腳的王子，還有一個醉生夢死的未來國王
他會不會比他的父親更優秀，
比妙齡的嬰孩更傑出?
例外的人就是這些王者勳章中
身世不同的人。

談論皇室血統的冊子

在他看過後，果然交給了我另一個奇怪的冊子--【關於皇室血統的小冊子】，唔！這顯然又是一個企圖毀謗皇室的文件；但令人匪夷所思的是，在冊子末行的那一排數字，所代表的意義到底為何呢？算了，目前實在想不出來，先不理它，也許以後自然就會解開了。

達成了邦田先生臨時交付的任務後，我又走回國王的寢室，準備慎重地和他報告到目前為此的發現。把【關於藝術的小冊子】交給他看後，顯然他十分生氣這種莫名的指控，不過他告訴我，不能只交給他這種泛情緒化的資料，必須確實找到更有利的證據，於是我便把那【改變過的紙】遞交給他，看他臉上的笑意，我知道我找對方向了。他鼓勵我繼續努力，滿口稱是的我恭敬地告退。

在我先行離開了國王的寢室後沒五分鐘，我看到了邦田先生也匆匆地離開了寢室，故我又再走進國王的寢室。因為在之前和邦田先生交談的過程中，我看到國王床褥邊的直立雜物櫃是虛掩著的，



且在裏頭似乎有某些東西，所以乘著邦田先生不在時，我大膽地向雜物櫃走去，並從中拿了【蠟燭】與【鑰匙】。看這把鑰匙特殊的造型，應該是用來開啓巴薩諾前廳的精典原木櫃吧！喂！去試試看吧！


四下無人，快拿

須臾後，我將兩個原木櫃都開啓了，並從右邊的那個櫃子中，取得了一個【草圖夾】。雖然我不懂畫，但想必這應該是布倫先生正在找尋的草稿吧！當我要離開巴薩諾前廳的同時，瞄到了火爐上從左邊數來的第三個花瓶似乎是半開著的，經過進一步的察看後，從中又發現了一支小鑰匙，故且稱之爲【小鑰匙1】吧！好了，向戰爭大廳出發囉！此刻的布倫先生必定還在等我的消息呢！

走著、走著，在經過王者廳時，忽然被王子殿下叫住，他質疑我手中拿的文件夾是關乎什麼機密，我向他解釋那只是要交給布倫先生的繪圖草稿，並往前遞了過去。他看了看之後，抽出其中一張，指稱那是米格納（布倫先生的宿敵）的作品，爲了避免不必要的騷動，王子殿下因而將那張畫稿留在身邊。


這是米格納的作品

穿過了王者廳後，即到了鏡廳，再往前一直走去後，終於到了戰爭大廳，找到了布倫先生，並將手中的【草圖夾】交給他。他十分感激我找回草稿，接著他將其中一張仿照他筆觸與風格，但筆法粗略的【假草圖】交給我，叫我留在身邊。看到這泛黃的【假草圖】與布倫先生放置畫具的小桌子上的調色盤，我不禁將兩者連想起來－如果不健忘的話，應該還記得在【關於藝術的小冊子】中，曾提到布倫先生運用純熟的顏色當中，有一種可以讓我更看清模仿之作。戰戰兢兢的我小心地選擇該使用那一種顏色，最後我決定採用法國皇室深愛的金色，將【假草圖】放置於調色盤的桌上後，拿起【刷子】沾潤金色後往草圖上抹去，那草圖的中央立即顯現出一徑標語：「The Ducks and the Spaniel」看來這又是一個大發現，邦田先生一定會對這個新訊息感到興趣的。一走出戰爭大廳後，即看到邦田先生正站在鏡廳的走廊上，於是我立刻趨前報告…。


把假草圖交給邦田吧！

從議會到彌撒

在議會結束後，國王第一次公開現身，所有的朝臣都追隨著國王前往教堂參加彌撒，跟隨國王至教堂柱廊外的我，因爲不夠資格和國王一同參與彌撒，遂被摒棄在柱廊外的富裕廳。在廳中我看到前方正是夢寐以求、從入凡爾賽宮以來都無緣踏進一步的珍玩室，自然毫不遲疑地上前尋問守在門口的衛士，能否讓我進入裏頭瞧一瞧，以解我多年來的癮頭；但無奈駐守於外的衛士相當盡責，他明確地對我說只有國王的貴賓才能獲准進入，除非我能拿到邦田先生的手寫許可。看來，非得從邦田這老頭身上下手不可。

雖然暫時無法進入珍玩室，但我現在所待之處，也是一般人十分響往的地方；在凡爾賽宮這麼久了，都還沒有機會仔細欣賞這些放置在七大眾神廳的畫作與擺設，乘著這會兒，好好地細細品味一番，並找尋各種隱藏的線索吧！

從富裕廳像前走，即到了宴會時用來供應點心招待貴賓的金星廳；再向前


拿起筆和紙不要客氣

走去，是用來歌頌月神的大廳，裏頭放置了一尊國王的半身塑像，顯得莊嚴神聖。在月神大廳前的是皇家聚集玩牌及聽音樂的場所（火星廳），繼續向前可看到象徵國王高貴、明亮的阿波羅廳，而位於長廊盡頭的則是戰爭大廳，從戰爭大廳向左轉又可回到了方才的鏡廳，但現在那條通路暫時被阻斷了，所以我從戰爭大廳中拿了布倫先生的一張繪圖【紙】及【炭筆】後，即從大廳再走回阿波羅廳。由於角度不同的緣故，走回阿波羅廳時在右方角落發現了一道之前未注意的小門，我上前試圖打開它，但就如同其他重要的房室般，是上鎖的，無功而返的我只好去其他地方找尋擁有鑰匙的人。


這就是小門所在

就在我走到月神大廳的過程中，忽然想起邦田先生曾說過如果我需要鑰匙的話，可以向大使樓梯的守衛拿，莫非他說的正是此事？眞是山窮水盡疑無路、柳暗花明又一村，我立即走向月神大廳南方的門，並穿過它，即到了聞名已久的大使樓梯，經由和一樓的瑞士守衛交談後，果然得到【通往阿波羅大廳小門的鑰匙】。在走回阿波羅大廳時，我看見有人將【撞球桿】遺忘在月神大廳中的撞球桌上，我順手將它拿走。


向他拿鑰匙吧！
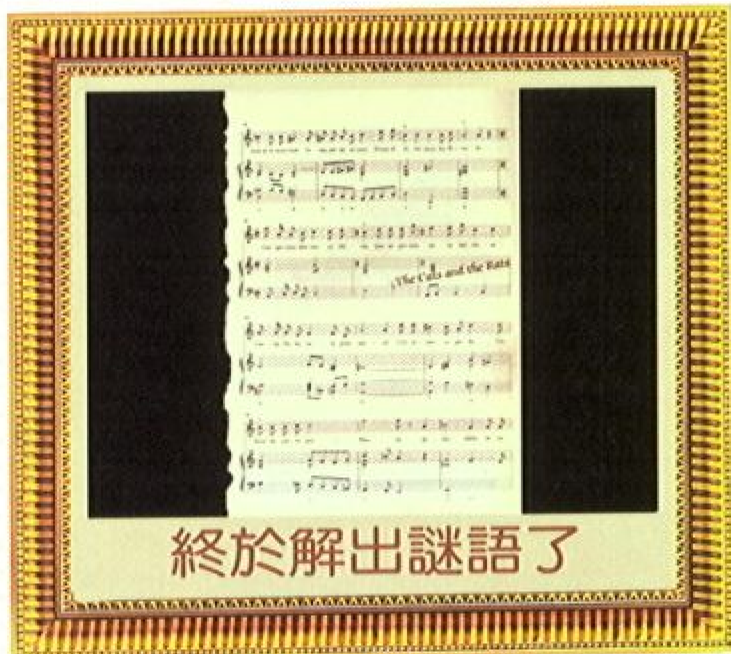
進入阿波羅的小門後，有兩個方向可通行，一者往閣樓，另者往音樂家的藝廊。我先走上閣樓，但因爲沒有鑰匙，故經一番探尋後仍無所獲，之後走向秘密通道往藝廊邁進。音樂家的藝廊其實是位在火星廳中火爐的其中一側。才一進入藝廊的走道，就從透明的玻璃壁看到某人正離開火星廳，並將某樣物品藏於火星廳中的珍玩櫃，如此行徑十分可疑，等會出去後我定要向前察看察看。

在藝廊的前半部，我看到了一本某樂章的樂譜，對音樂稍有研究的我立即想要上前了解一番，唔！這看起來像是音樂大師呂利的手筆，翻閱了幾頁後，我發現了當中有一頁【樂譜】十分不尋常，似乎在當中的歌詞裏隱藏了某些訊息，於是我馬上把它撕下，待等會親自向呂利大師請教。

往藝廊的深處走去，即看到呂利大師正在那忙著作曲，我把【樂譜】交給他後，他說這並非他的作品，而是別人的仿作，但他也看出當中似乎有所異樣，不過他以十分忙做藉口，不願幫助我解這當中的謎，所以我只好答應幫忙處理其雜事，以換取他來幫我找出這樂譜的秘密。乘著他解謎的時間，我迅速地進行他囑咐的事務。


前方就是呂利先生了

走出藝廊後，我先到火星廳中的儲物櫃，找尋剛才被藏起來的東西，向主櫃抽屜中一摸，又找到了一把鑰匙，這看起來好像和【小鑰匙1】頗爲類似，所以，我就把它編號爲【小鑰匙2】吧！如果我沒記錯的話，不久前曾在大使樓梯上看到拉辛先生與孟提斯班女侯爵正在交談，希望他們還沒離開，如此我才能達成呂利先生的交託。幸好拉辛先生與孟提斯班女侯爵正聊得起勁，所以我輕鬆地在大使樓梯處找到拉辛先生，並將呂利先生所交待的問題像他請教，如此來來回回數趟後，呂利先生終於解出隱藏在【樂譜】中的文字：「The Cats and the Rats」。


終於解出謎語了

之後，我便再走至大使樓梯，且朝向宮外的皇室庭院走去，準備將手中的新線索交給邦田先生，邦田先生看過了之後，對我的進度感到很滿意，於是我藉機請他寫一份手寫許可，以一償我觀賞珍玩室的宿願。

拿到了【許可証明】後，我立即飛奔至富裕廳並滿懷歡喜地將邦田先生的【許可証明】交給看守的警衛。匡噹！深鎖的大門終於向我敞開了，看了珍玩室的四週後，有二排動章十分吸引我，利用四下無人的機會，把在戰爭大廳中拿到的【紙】舖在



動章上面。哦！你可別以為我要乘機將這些動章黑走，其實只是想為做個拓印留做記念。接著我熟練地拿起【炭筆】在其上頭磨擦一番，耶！好一張漂亮的【動章的再製品】。


珍玩室為我而開耶！

得了便宜的我興高采烈地走出珍玩室，並朝向月神大廳前進，在廳中的撞球桌旁我看到了王子殿下的皇叔－菲力普，奧爾良公爵，與他淺談幾句後，我忍不住地向他展示我的戰利品－【動章的再製品】，沒想到他心血來潮的為我講述一些關於動章上人物的事蹟。之後我又往阿波羅大廳走去，看到了國外事務部長－克羅西侯爵，Bingo！正如同你所想的，我又手癢地將【動章的再製品】拿給侯爵看，他看過之後和我說這當中有蹊蹺，他願意幫我解謎，於是叫我待會帶點食物到其辦公室找他，真是意外的收獲。


漂亮嗎？不是蓋的吧！

接著，我繼續走向音樂家的藝廊，看看還有沒有夠幸運的人可以欣賞到我的【動章的再製品】，不料藝廊裏空無一人，害我空期待一場；不過在從藝廊看往火星廳時，我發現了在橫掛的壁畫旁似乎塞著一本小冊子，於是我就用【撞球桿】將那【關於建築的小冊子】取回，哈！幸運之神彷彿總是眷顧著我，這又是另一個意外的發現。野人獻曝完畢之後，我再沿路走回富裕廳，因為諸位達官貴要都已在外晃蕩，想必教堂的彌撒應該已經結束了。於是我走向前和守衛求證…

午餐

在彌撒舉行之時，廚房人員和僕人忙著準備皇室午餐，計有三輪各六道菜供國王享用。當國王進餐時，一些受寵的高官及皇親國戚都會被要求陪侍在旁，自然邦田先生也是其中的人選之一。我向站在火爐左邊的侍衛尋問，可否讓我和邦田先生交談，有重要的資料要交給他，不料，警衛說叫我十五分鐘後再來。沒辦法，只好先隨便逛逛吧！啊！對了，克羅西侯爵叫我去他辦公室找他，於是我走出守衛室朝行政部門前進。

在經過皇后樓梯間時，我順手在樓梯迴轉處向藍衣僕人拿了一盤香噴噴的熱食，當我走到行政部門將【食物】交予侯爵後，他就急呼呼地走到外頭去裹腹了，留下的我就在他的房間四處晃晃，首先我在他書桌的抽屜中找到了一張【碑文】，上面書寫著：「Felix Fortuna Divinum Exploratum Actuit」。此外，桌上那支【鵝毛筆】也許也會對我有幫助，故我自然就順手收了起來。當【鵝毛筆】與【碑文】接觸後，我發現了一件不可思議的事情，就是當【鵝毛筆】碰到【碑文】上的任一英文字母，再將之任意點在紙上後，你就可看到英文字母被複製了，如此不尋常的功能，使我不敢忽視它。一會之後，心中頓時有一種想法，難道這與之前的文件有所關連，基於這種論調，我就大膽根據【關於皇室的小冊子】上所標明的第1、7…個字母，結果就排出「Fox and Crane」。依照過往的經驗，我直覺瞭解這就是我要的答案，因為很顯然它又是一則以動物為主角的寓言，這與之前所發現的重點線索是不謀而合的。


趕快打發他走吧！

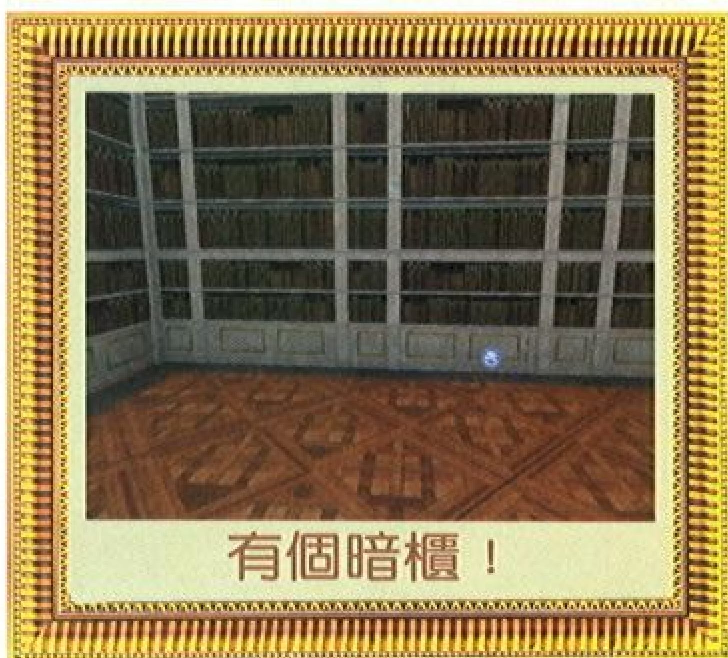


玩玩轉印的遊戲

玩完這腦力激盪的遊戲後，我看到書架上有一

本頗為特殊的冊子，靠近拿下來一看，原來是【關於政府的小冊子】。將它放入口袋後，看看週遭，再也沒有吸引我目光之處，接著我又走回皇后的樓梯間，並向守衛室前進，此時邦田先生已經先離開了餐桌且正站在守衛室中察看一些事物，我藉機將新到手的線索【關於政府的小冊子】及【碑文】分別交給他，因為小冊子中的指控，所以他允許我前往盧瓦侯爵的辦公室一探究竟。

盧瓦侯爵的辦公室正位於克羅西侯爵辦公室的對面，於是我又再度回到行政部門。一進盧瓦侯爵辦公室後，我立刻就注意到那高倍精密的【望遠鏡】，這看起來對我的探究之旅應該頗有助益，所以順理成章把它借來用一下。之後，翻看了侯爵的書桌後，找到了他的【備忘錄】；爾後，又檢查了環繞於週邊的書櫃，發現當中有一個接地的矮櫃是可以打開的，裏頭裝置了一個須三組密碼才可開啓的密碼鎖，毫無頭緒的我隨便轉了幾組號碼，都無法開啓，於是我想先把找到的【備忘錄】拿給邦田先生看一下，這個困難的開鎖問題留待以後再思考吧！


有個暗櫃！

才一踏進守衛室後，就感到人聲頂沸、熱鬧非凡，原來，國王已用餐完畢。回到了巴薩諾前廳，而其他的朝臣則散聚在各大廳中，看到在我面前的國王護衛長杜拉斯與第一王子康德正談論得口沫橫飛的情況，使我忍不住張大我的順風耳接收一下情報。哦！原來他們正在談論1643年大勝西班牙的戰史，聽他們描述，我軍當時軍容如何壯盛，戰風如何強悍，如何令敵人聞訊為之喪膽…，我不禁遙想昔日的風采，心中遂有想一睹過去的念頭，於是我從巴薩諾前廳走到鏡廳，用從盧瓦侯爵那「借」來的【望遠鏡】，向天花板上各幅描繪過往歷史的名畫望了過去。


我不是在偷窺哦！

欣賞完了這一帶的畫後，我又朝戰爭大廳的方向往前走一點，繼續觀賞著鏡廳天花板上的藝術品，就在中央部位的那一帶，我不小心看到了二幅畫上的二組數字“1674”、“1668”；我想我真的是職業病了，我竟然覺得這兩個號碼與我之前聽到的“1643”是開啓盧瓦侯爵保險箱的密碼。不管真實性如何，就去試試看吧！反正我也沒有其他的想法了。



不尋常的數字

走了十五分鐘後，終於來到了保險箱前，當我將三組數字對號入座後，卡啦！保險箱真的應聲而開，箱中放了二張【沃邦設計圖】，這圖看起來有點面熟，好似曾在克羅西侯爵那兒看過類似的，故而我馬不停蹄地立刻又轉向克羅西侯爵的辦公室，在書桌上找到第三張。這三張設計圖好像各自代表著某一種意義，如果把三者疊在一起，會顯現出什麼呢？我費了一番功夫，將三張完全緊貼密合地重疊，發現在設計圖上出現了一行文字「The Cock and the Diamond」看來這又是那位陰謀者的花樣。



三張設計圖疊在一起

任務達成後，我又從皇室庭院走到皇后樓梯間，並準備回到守衛室找邦田先生。就在樓梯間與守衛室中間的前廳，我被曼特儂女侯爵喚住，她交給我一本【關於宗教的小冊子】，她說「這是在階梯上發現的，內文中談到國王對待胡格諾教徒的事情，顯然作者企圖煽動感情、製造混亂，這種東西不能讓它任意傳閱，如此會影響國王的名聲」。剛巧，我正好可以順便拿給邦田先生瞧瞧，於是我就在守衛室中把這樣物品與【沃邦設計圖】交予邦田先生…。



工作中的國王

在用餐後，經過了稍微休息的國王即將開始處理國事，他最喜歡的辦公室，就是曼特儂夫人的寢室，這是他與親愛的人的私密空間，在裏頭辦公會讓他感到格外地輕鬆自在，而在這段期間內朝臣們則各自找尋樂趣，狩獵及賭搏通常是他們的最愛。隨著自由活動的浪潮，我又回到了火星廳，在廳中我看到了盧瓦侯爵正和康提公主（康德王子之妻）交談著，嘻！我又藉著在他們附近找尋東西的技倆，偷聽到他們的談話，原來是在聊關於史加帕瑞拉侯爵的外表和往常不同的事。

走到月神大廳後，聽到蒙撒先生（國王的首席建築師）正在怒斥進度落後的布倫先生，可憐的布倫先生正紅著臉嘗試爲自已辯解。之後我走出月神大廳，下降到大使樓梯的底層。由於邦田先生看了【關於宗教的小冊子】後，建議我可以來此處的教堂向切茲神父（國王的告解者）請教當中的涵意，於是我就從大使樓梯底部西邊的門進入教堂。

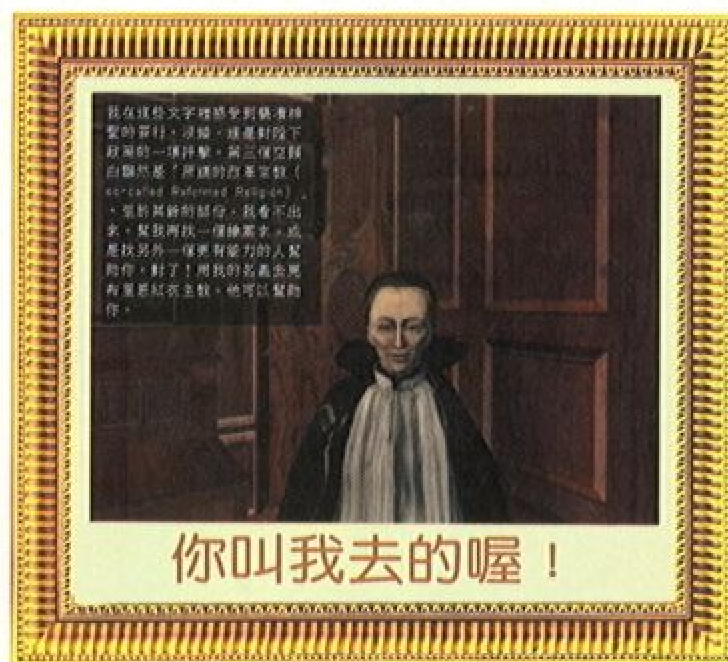


關於宗教的小冊子

進入教堂後，裏頭空無一人，故我試著朝向東方深入，那裏是放聖器之處，但同樣地在裏頭還是找不到切茲神父的蹤跡，不過在那放聖器的數個抽屜中，我倒是拿到了【小鑰匙3】和【雕版】。看完抽屜後，我又從地板上撿起了一條【繩索】。退出放聖器之所後，我就離開教堂，先回到大使樓梯。


把繩子撿起來吧！

熟料，才剛踏出門檻，就聽到教堂裏有些聲響，於是我又回到教堂中放聖器之處，切茲神父果然出現了，我把【關於宗教的手冊】交給他後，他稍微解釋了一下，就建議我去找紅衣主教－布里恩紅，聽聽他的看法，所以我即刻前往找尋布里恩紅主教。在火星廳中將【關於宗教的手冊】交給布里恩紅主教後，起先他並不理我，直到我說是切茲神父叫我來的，他才親切地爲我解釋這手冊中他所了解的部份，並告訴我其他的部份交給切茲神父就沒問題了。


你叫我去的喔！

再度回到教堂中之後，我把主教認爲第二個空缺應塡上dragonnades的意思傳達予切茲神父，且向他尋問這份文件上的第一個遺漏的字爲何？但神父告訴我必須給他其他的文件參考，否則他也無法知道這個空缺原來該是什麼，於是我將手中關於宗教的【雕版】交給他，他看後表示根據這【雕版】所示，第一個字該是爲King's evil。這篇文章的作者指稱我們的國王是位靈媒，說他可以用自已的手來進行醫治，而他所醫治的疾病是「國王之惡」。

好了，三個空格都找到答案了。把【關於宗教的手冊】交予切茲神父，請其爲我塡上答案後，就可以去找邦田先生邀功了。聽守衛說，方才在金星大廳處有看到邦田先生，於是我就從大使樓梯走往金星大廳，將【關於宗教的手冊】拿給邦田先生後，他告訴我這是一個「龍與挫刀」的寓言，不過他也不知這所指的主要意義是什麼，所以他還是叫我再四處找找其他線索。

於是我又往月神大廳走了過去，在撞球桌上我看到蒙撒先生所留下的設計圖，靠近一看，上頭談到的都是關於木星大廳的事情，來這麼久了，我還不知道木星大廳在那兒呢？所以我又回去找邦田先生，他告訴我木星大廳就是戰鬥大廳的舊名。看到圖中所列的一些巧妙設計後，我決定去戰鬥大廳實地勘查一番。

到了戰鬥大廳後，發現原本採光不錯的大廳，由於布簾的遮蓋而顯得暗淡無光，所以我就先拿著【繩索】爬上【樓梯】將布幔束了起來；之後根據剛才的設計圖中的提示，我決定爬上這橫置於大廳中

的鷹架一探究竟，於是我把【樓梯】先架在鷹架旁，並順著梯子上去。到了上頭我左看右看上看下看，就發現那吊燈十分可疑，於是湊近頭去一看，果然在樹枝狀的吊燈中夾了一份特殊的文件，但因爲距離我太遠了，所以費盡了九牛二虎之力還是無法搆到，於是我只好先下來尋求邦田先生的協助，他交給了我一把【閣樓的鑰匙】，並告訴我可以進入閣樓中將吊燈放下來。


梯子放這兒就對了

從阿波羅大廳中的小門走向閣樓，上去後即看到了一個巨大的齒輪裝置，想必這就是可以放下吊燈的東西吧！平常沒幹過這差事的我小心翼翼地轉動著，不料一個滑手，整個吊燈急速墜落，雖然可以拿到掛在吊燈上的東西了，但吊燈也被我毀了。懷著膽顫的心情回到了戰鬥大廳，拾起了【便箋】後即走回金星大廳找邦田先生，機靈的邦田先生一見到我，劈頭就問那玻璃破碎聲是怎麼回事，我只好老實跟他招認，還好這【便箋】看起來很有價値，所以邦田先生就原諒我了。根據便箋上所描述的文句，邦田先生湊出了八句關於動物的寓言，並指示我可以到橘園走一走，以找尋第四把小鑰匙與思考這寓言的涵意…。


The Frogs and Jupiter
The Hawk and the Little Birds
The mouse, the Cat and the Little Cock
The Ducks and the Spaniel
The Cats and the Rats
The Fox and the Crane
The Cock and the Diamond
The Dragon and the File

拿到八個寓言

散步

在大約下午五點左右，國王會造訪花園，進行一趟長程的散步，經由廊柱，從草坪前往大運河。而此時的我也聽從邦田先生的建議來到了橘園，在橘園中我朝順時針的方向走，不久後即在地上發現一把【工具】，看來是可以用來翻挖橘樹盆栽的土。按照【便箋】所指，有一把關鍵的鑰匙被藏於橘樹盆栽的土裏，所以我就開始像個園丁般，一盆盆地挖過去，隨便挖了六盆後，我覺得這樣漫無目的地找不是辦法，於是我暫時終止了開墾的行爲而四處逛逛。

閒晃了一陣後，我在橘園的左方（以剛開始的起點來看）找到了藥劑師之處（用來治療皇室成員的各種疾病），進入之後，我在琳瑯滿目的藥罐中，找到了一瓶可帶走的【藥】。出了藥劑師之處後，我又朝前方一直走去，不久即在前方看到了諾特，安卓先生（國王中建築及花園監督人）。我向他探尋有關鑰匙之事，他說沒聽過也沒看過，要我找找其他地方的橘樹盆栽。在於他交談處的西方，我看到了迷宮，這是王國中充滿著浪漫與自然景觀的迷宮（又稱伊索的樹林），你知道伊索寓言都是用動物來比喻一些道理的嗎？這與我們之前所得到的那些線索似乎有著不尋常的關連，故我想我必得進入迷宮一趟，以探索可疑的蛛絲馬跡。


把地上的工具拿起來吧！

這個迷宮眞不是普通的大，如果不知道路的情況，很可能一天都無法再走出來，但由於情況特殊，所以我雖然在不知道路的前題下，還是硬著頭皮向裏頭走去。在裏面即便我用盡了全身所有的機警與觀察力，最後還是被週遭相似的景物給迷惑了，好不容易窮繞了多次後，我歸納出一個規則，就是『如遇叉路即向左轉』。

好不容易我從迷宮的起點處，先向左轉後再往眼睛所見的一直走去，遂走到了一個講述關於「The Ducks and the Spaniel」的寓言雕像前。在那我終於看到了其他的人，而這人不是別人，他就是這個迷宮的設計者－緬因公爵（國王與孟提斯班夫人之子），所以我難掩興奮地向前請他指引明路，但他只大略地叫我要參照寓言的順序…等規則，悻悻然的我只好先靠自己摸索了。

就在我走出公爵所在位置處不久後，即聽到他痛苦的呻吟，於是我又回去找他，他說感到胃痛得不得了，要我幫他到藥劑師處拿一些藥汁；無巧不巧，剛才從藥劑師處離開的我身上正有這種藥汁。他服下【藥】不久後，疼痛即刻緩解不少，於是便說他要去找尋國王殿下了，然後一溜煙人就不見了。在他起身之時，他將某樣物品遺落在椅子上，



好奇的我立即前往探查，發現真是好心有好報，這正是我渴望擁有的【迷宮設計圖】，有了這個法寶我再也不怕迷路了。


迷宮的設計圖

根據【迷宮設計圖】上所列出的十五個寓言故事雕像中，有八個與邦田先生交給我的【寓言】相符合，我決定拿著地圖一一探訪上述所列的雕像，就在我將八個寓言雕像都查看完畢，並走至迷宮門口後，我看到邦田先生也早就在那等我了；他擔心我在迷宮裏待太久，所以來看看怎麼回事。我向他報告我已完成探勘迷宮的任務，隨時可以離開了，於是我倆相偕前往宮廷內準備欣賞國王的就寢儀式…

從晚餐至就寢

通常在夏季時，國王會在花園的樹叢中進用晚餐，待國王用餐完畢後，全宮廷都會回到城堡中，欣賞國王的就寢儀式。首先國王會召集女士們至大廳並和她們道晚安，之後儀式的最高峰便是選出爲國王掌燭的人，身爲掌燭者可以和國王到寢室裏並爲他熄燈，這是一種極高的榮譽；但不料今日國王選出來的人選，原來就是整個陰謀的主使者，所以他藉著這個機會將燭火潑灑至城堡內，並飛奔至王者廳的方向，原本寧靜詳和的就寢儀式，就這樣給搞得天翻地覆。其他人忙著搶救燃火，我則準備去解決更大的問題。


大家都忙著救火

我追尋那神秘者的蹤跡，到王者廳，在火爐旁我找到了一把【熄滅蠟燭的剪子】，那陰謀者一轉眼又跑至鏡廳，於是我拿起【熄滅蠟燭的剪子】後亦快速地向前跟進，就在鏡廳中，我看到了其他的橘樹盆栽，於是我本能地拿起【工具】往那八盆盆栽挖了下去，總算給我找到了【小鑰匙4】。本來有點得意忘形的我，提醒自己再不跟緊就快跟丟了，所以我停止慶祝的行爲，繼續向前跑去。

隨著秘密客的足跡，我也從鏡廳轉進巴薩諾前廳，此時我聽到前廳旁的旋轉樓梯上有聲響，所以我也毫不考慮地往裏頭追，但裏面實在是太暗了，所以我把袋內的【蠟燭】拿來點燃，向壁爐取火後，我將【點燃的蠟燭】用在旋轉樓梯後，光線就好多了。


看到沒？就是這一條支路

好不容易到了樓梯上後，已經聽不到秘密客的聲音了，不過取而代之的是讓我爲之震驚的定時炸彈的讀秒聲，我知道所剩的時間已經不多了。在我急速查看後，在長廊上的某一條支路裏找到了炸彈，我小心地用【熄滅蠟燭的剪子】將它撈至我的面前，哦！這有四個鎖孔，那不正好與我的【小鑰匙1.2.3.4】吻合嗎？我一一按照順序地開啓這四道鎖，天啊！還有一個要暗語的密碼鎖啊！不容我片刻多想，我立即將從八個寓言雕像處所獲的文句：「It is not in the power of kings to attain perfection」輸入了進去。就在最後五秒內，我順利地將炸彈解除，也因此解除了凡爾賽宮的一場風暴。也許對你們來說，這就好像一個戲劇性的宮廷傳說，但對於我而言，這可是一場搏命的眞實冒險歷程。


迎接勝利的凡爾賽宮

完



安琪莉可 女王之路

アンジェリークSpecial

／Angelique



故事前情提要

明天便是接受甄試考驗的日子了，安琪莉可環顧這個在飛空都市裡的房間，心想這房間眞是樣樣俱備啊！有可以觀看大陸狀況的大地圖、還有能設定動畫與音效的書桌、另外還有放鬆心情的音樂留聲機、還有一個圓形的餐桌可以呼喚時間精靈幫她儲存與取回時光進度，最後是能回復疲勞、看起來很溫暖的床喔！安琪莉可認爲，作戰計劃的第一步，便是養成每天存檔的好習慣，這麼一來，在遇到挫折時便能重新來過，不過，這麼做是不是太對不起羅莎莉雅了？想著、想著、不禁累得睡著了…。



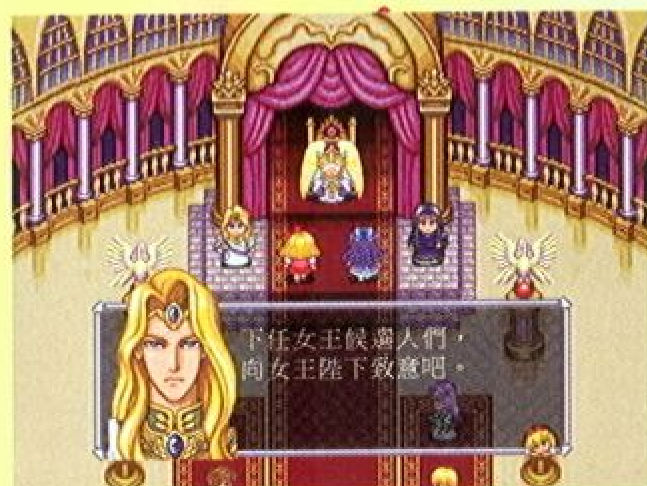
▲溫柔又善解人意的女王輔佐官蒂雅

早上，安琪莉可一醒來，便懷著忐忑不安的心進宮覲見女王，在宮殿門口遇見了不懷好意的對手－羅莎莉雅；在羅莎莉雅一陣輕視的話語之後，兩人便一起進宮。當女王問起安琪莉可的名字時，安琪莉可很快地便回答出來，但是，當女王又問安琪莉可的血型與星座時，這可傷腦筋了…因爲聽說血型與星座不同，也會影響到人與人之間相處的狀況，不過這難不倒安琪莉可的，因爲…瞧！那不是每個星座與各守護聖間的相性表嗎？決定完星座與血型後，由女王輔佐官蒂雅帶領著安琪莉可，以瞭解目前暫時居住的飛空都市裡所有的狀況，並且還介紹了大多數的守護聖給安琪莉可認識喔！

到底要當女王？還是要談場天雷勾動地火的戀愛？

爲了拯救宇宙的危機，××王國舉行了新女王的選拔甄試；您身爲女王候選人之一，必須要與另一位女王候選人－羅莎莉亞共同競爭女王的寶座。在這場甄試中，您得學會如何巧妙地運用九位守護聖的力量，以早日學會怎樣來培育一個行星上的新世界；但是…守護聖們都很帥耶！可不可以一邊和他們談戀愛、一邊和羅莎莉雅競爭女王的寶座呢？答案是…當然可以囉！不過…這可得好好考慮一下，因爲魚與熊掌不能兼得，是要負起拯救宇宙滅亡的偉大任務，還是來一場轟轟烈烈的戀愛比較重要呢？決定了目標之後，接著就來決定來達這個目標了。

甄試的期限是999天，但是在這期間內，若是競爭的一方先在新大陸上將71個房子蓋到中央島時，則能成爲女王；但如果在第一千天仍然不能將房子蓋到中央島，或是由蘿莎莉雅勝利，則遊戲也宣會隨之結束，所以要好好地擬定作戰策略喔！



▲兩人進宮覲見女王，一場王位爭奪戰即將開始

遊戲初期各星座、血型與守護聖們的相性一覽表：

水瓶 1/21～2/29

	A	O	B	AB
朱烈斯	55	45	23	29
克萊維斯	33	42	25	19
藍迪	72	59	30	38
盧米埃	33	42	25	19
奧斯卡	33	42	70	54
馬歇爾	29	22	44	58
傑菲爾	50	37	74	98
奧立威	72	59	30	38
盧瓦	26	32	54	41

雙魚 2/20～3/20

	A	O	B	AB
朱烈斯	55	45	23	29
克萊維斯	55	70	42	32
藍迪	43	35	18	23
盧米埃	55	70	42	32
奧斯卡	20	25	42	32
馬歇爾	50	37	74	98
傑菲爾	29	22	44	58
奧立威	55	45	23	29
盧瓦	43	54	92	70

牡羊 3/21～4/20

	A	O	B	AB
朱烈斯	94	76	39	50
克萊維斯	33	42	25	19
藍迪	94	76	39	50
盧米埃	33	42	25	19
奧斯卡	43	54	92	70
馬歇爾	23	17	34	45
傑菲爾	38	28	57	76
奧立威	55	45	23	29
盧瓦	20	25	42	32

金牛 4/21～5/21

	A	O	B	AB
朱烈斯	55	45	23	29
克萊維斯	42	54	32	24
藍迪	43	35	18	23
盧米埃	72	92	54	41
奧斯卡	20	25	42	32
馬歇爾	50	37	74	98
傑菲爾	23	17	34	45
奧立威	55	45	23	29
盧瓦	33	42	70	54

雙子 5/22～6/21

	A	O	B	AB
朱烈斯	72	59	30	38
克萊維斯	42	54	32	24
藍迪	72	59	30	38
盧米埃	42	54	32	24
奧斯卡	33	42	70	54
馬歇爾	23	17	34	45
傑菲爾	50	37	74	98
奧立威	94	76	39	50
盧瓦	20	25	42	32

巨蟹 6/22～7/23

	A	O	B	AB
朱烈斯	43	35	18	23
克萊維斯	72	92	54	41
藍迪	43	35	18	23
盧米埃	72	92	54	41
奧斯卡	26	32	54	41
馬歇爾	50	37	74	98
傑菲爾	23	17	34	45
奧立威	55	45	23	29
盧瓦	43	54	92	70

獅子 7/24～8/23

	A	O	B	AB
朱烈斯	94	76	39	50
克萊維斯	33	42	25	19
藍迪	72	59	30	38
盧米埃	33	42	25	19
奧斯卡	43	54	92	70
馬歇爾	29	22	44	58
傑菲爾	50	37	74	98
奧立威	72	59	30	38
盧瓦	26	32	54	41

處女 8/24～9/23

	A	O	B	AB
朱烈斯	43	35	18	23
克萊維斯	55	70	42	32
藍迪	43	35	18	23
盧米埃	72	92	54	41
奧斯卡	26	32	54	41
馬歇爾	29	22	44	58
傑菲爾	23	17	34	45
奧立威	43	35	18	23
盧瓦	43	54	92	70

天秤 9/24～10/23

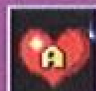
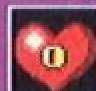
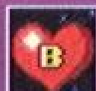
	A	O	B	AB
朱烈斯	72	59	30	38
克萊維斯	33	42	25	19
藍迪	55	45	23	29
盧米埃	33	42	25	19
奧斯卡	33	42	70	54
馬歇爾	29	22	44	58
傑菲爾	50	37	74	98
奧立威	94	76	39	50
盧瓦	26	32	54	41

天蝎 10/24～11/22

	A	O	B	AB
朱烈斯	43	35	18	23
克萊維斯	72	92	54	41
藍迪	43	35	18	23
盧米埃	42	54	32	24
奧斯卡	20	25	42	32
馬歇爾	50	37	74	98
傑菲爾	29	22	44	58
奧立威	55	45	23	29
盧瓦	33	42	70	54

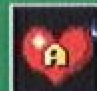
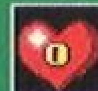
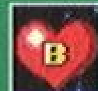


11/23～12/22

				
朱烈斯	94	76	39	50
克萊維斯	33	42	25	19
藍迪	94	76	39	50
盧米埃	33	42	25	19
奧斯卡	43	54	92	70
馬歇爾	23	17	34	45
傑菲爾	29	22	44	58
奧立威	72	59	30	38
盧瓦	26	32	54	41



12/23～1/20

				
朱烈斯	55	45	23	29
克萊維斯	72	92	54	41
藍迪	55	45	23	29
盧米埃	72	92	54	41
奧斯卡	20	25	42	32
馬歇爾	38	28	57	76
傑菲爾	23	17	34	45
奧立威	43	35	18	23
盧瓦	26	32	54	41

在遊戲一開始時，安琪莉可與守護聖間的親密度和相性值是由自己決定的，但是羅莎莉雅與守護聖間的親密度與相性值，卻是由電腦決定的，因此初上手的玩家，不妨利用此功能來設定一個較強的安琪莉可、較弱的羅莎莉雅，以降低遊戲的難度。

安琪莉可的女王之路就此展開了，以下特別安排的講座內容，可得努力地學習喔！

絕對要『勝利』的定期審查

把整個女王甄試大致分成五個時期，由於每28天要接受女王審查一次，因此每個時期以28天為一個單位。在每次的審查中，依新大陸上房子的數量與詢問各守護聖的意見這兩種方式，擇一作為審查的標準；若每次均贏得審查，便可獲得一顆紅心，遊戲最多能有八顆紅心，由於原本便有四顆紅心，因此最多只能從定期審查中贏得四顆紅心。在這裡要特別注意的是，不論用什麼方法，若要贏得女王選拔，一定要贏得定期審查。在定期審查結束的當晚，會發生和守護聖們有關的夢境事件，共有15種不同的夢境會出現；另外，每週六是要到自己的新大陸視察的日子，而星期天則是能和守護聖約會的日子。



▲贏得定期審查時，力量會增加一點

從委託守護聖以獲得其力量開始著手

遊戲初期的紅心數量是四顆，由於開始時安琪莉可與羅莎莉雅兩人的實力均相差不大，因此要如何以最有效的方式來運用這僅有的四顆心，可說是相當傷腦筋的一件事；不過建議先從委託守護聖，以獲得其力量來培養新大陸的方式開始著手。首先在安琪莉可的房間中，透過大陸地圖來瞭解自己的大陸人民比較需要哪一個守護聖的力量；期望值高的，便是人民較需要的力量；而當某一種力量到達10個單位時，便能蓋好一幢該種力量的房子。每一幢房子約略代表自己的大陸上的人民增加了100位左右。



▲調查一下人民最需要什麼力量

在瞭解人民期望的力量後，接下來便是到聖殿拜託守護聖了。拜託守護聖的工作，從週一至週五都可進行，且能拜託守護聖進行『培養』或『妨害』。從委託培養的事件開始，守護聖和安琪莉可的親密度便起了變化，但是不論是培養或妨害，只要是委託某個守護聖，便能提昇與該守護聖間的親密度，因此在需要採取『妨害』動作之時，別擔心會與守護聖間的關係下降，放手去做吧！不過這樣一來，對原本與羅莎莉雅關係便不是很好的安琪莉可來說，親密度更低了。但是玩家們最好在遊戲初期，便隨時注意自己和對手與守護聖間的關係變化，以便採取各種行動來應變。在拜託守護聖之後，守護聖便會在夜晚時安琪莉可就寢後，依照白天的委託完成工作。



▲夜晚時，守護聖會依約前來賦予力量

徹底利用免費咨詢專人服務

在這裡要注意的是，房間中大陸地圖的資料是每次視察後才更新一次，因此建議平時可做好記錄，如拜託了哪位守護聖、拜託了多少的力量等；

若是還不清楚要拜託誰、給予多少力量的話，建議先到聖殿拜訪女王輔佐官蒂雅，她不僅是兩人的顧問，而且是有問必答喔！她會告訴你該去拜託誰，最重要的是指導完全免費，要好好地利用一番！

另外一個辦法也行得通，但是必須用掉一顆心的力量，那就是到皇家研究院去預測人民的期望，不過預測的期望，多少也會有些誤差就是啦！

妥善運用占星資訊與瞭解各守護聖間的關係



▲占卜一下心儀的朱烈斯吧！

占星館的占卜師薩拉與皇家研究院的帕薩兩人，原來是從別的行星私奔到這裡來的；兩人原本均為其行星上對立的兩族族長，但被命運捉弄而墜入情網…不過現在兩人可是令人羨慕的情侶喔！言歸正傳，在占星館中，選擇占卜除了可知道和守護聖間的親密度與相性，究竟到了哪種程度，其中親密度的上限是200，而相性指數上限是100。另外在此也能調查對手的狀況，雖然占卜要用掉一顆紅心，但一天之內可無限次使用。另外選擇念咒語時，則能增加某人與某人的相性指數，不過念咒語一次需要兩顆紅心，且一天只能使用一次，不過效果卓著且隔天見效唷！或許有人會問：提昇『相性』能有什麼好處呢？相性的提昇，對於『親密度』的提昇非常有幫助，簡單的說，便是較容易提昇親密度的意思。玩家們不妨將其列入初期的攻略重點之一。



▲哇啊～達到親密度上限耶！妳嫉妒也沒用囉！

薩拉的占卜準確率不管何時都是100%，尤其在有5顆心時，也就是贏得第一次的定期審查之後，往往剩下的一顆心時不知如何使用，這時千萬不要偷懶跑去睡覺，可以拿來占卜，而占卜最有效率的利用方法，便是在一大清早剛起床時。

聽說就連神仙也會有互相妒忌的時候，因此各守護聖間應該也不例外吧？所以在遊戲初期，先摸清各守護聖間的底細可是有益無害的！只要在占星館調查一下就可明瞭，不過還是看表比較快速而且有用。以下是遊戲初期各守護聖間的關係：

	關係好的守護聖	親密度／相性	關係差的守護聖	親密度／相性
朱烈斯	火之守護聖奧斯卡	90／54	黑暗之守護聖克拉維斯	30／42
克拉維斯	水之守護聖盧米埃	90／42	光之守護聖朱烈斯	30／42
藍迪	綠之守護聖馬歇爾	80／80	鋼之守護聖傑菲爾	40／28
盧米埃	黑暗之守護聖克拉維斯	90／42	火之守護聖奧斯卡	40／20
奧斯卡	光之守護聖朱烈斯	90／54	黑暗之守護聖克拉維斯	40／20
馬歇爾	風之守護聖藍迪	80／80	光之守護聖朱烈斯	50／22
傑菲爾	地之守護聖盧瓦	80／42	風之守護聖藍迪	40／28
奧立威	地之守護聖盧瓦	80／32	光之守護聖朱烈斯	40／59
盧瓦	夢之守護聖奧立威	80／32	風之守護聖藍迪	50／25

週六的視察活動

其實在平常時也可以視察大陸，只要到皇立研究院便可以了，但是平常的視察要花掉四顆心的力量。在週六的行星視察時，一大早便要到皇立研究院去報到，接著可以乘坐『行星盤』在新大陸上空移動。首先大神官會先告訴你，目前大陸上的人民最需要什麼樣的力量，可要好好地記下來喔！

在視察大陸時，只要在每一幢房子大門前的上空按下ENTER鍵，便可聽到人民的心聲；若想聽聽蘿莎莉雅大陸上人民的心聲，也能用同樣的方式。還有只要建設的房屋數量比羅莎莉雅多，還能在大神官家前，以同樣的方式和大神官交談，他則會用一副酸溜溜的語氣，叫你趕快滾蛋！



▲行星視察時，大神官會告訴你人民的需要

在視察完之後，新的大陸資料便會馬上送進房裡。週六除了皇立研究院仍開放外，其餘的地方均是關閉的，因此在大陸視察之後，便會用掉所擁有的所有心之數量。如果常常去

大陸視察，則與大陸間人民的關係會密切、愈受到人民的愛戴；但有時守護聖會來訪，拒絕邀約的話，親密度會降低，但若不去視察，與大陸人民的親密度也不能提昇，眞難以抉擇，該如何是好呢？



▼到處看看發展的狀況吧！嗯～有點滿足耶！



▲喂！講話放客氣點兒，做人要有禮貌嘛！

令人臉紅心兒跳的週日約會，是提昇親密度的大好機會

週日時，所有的工作都要暫時擱下，準備和守護聖約會；約會成功的話，能大量提昇親密度喔！週日通常會有兩種情形發生，一是守護聖前來邀約，二是自己前往邀約。在自己前往邀約的情況下，有時會因爲挑選上守護聖不喜歡的地方，或是親密度太低，而不願意接受邀約；但若是邀約失敗，仍然會扣掉兩顆心，而且在星期天被拒絕，親密度還會下降，因此在初期只有四顆心狀態下，只能有兩次的邀約機會，所以妥善運用S／L大法，也是個好辦法，否則美好的一天就毀了。不過還有另一個辦法，便是到蒂雅辦公室詢問意見，不過有時不太準便是了。建議初期先從親密度高的守護聖邀約起。



▲守護聖前來邀約

從約會中的談話，可逐漸瞭解守護聖的個性。一般說來，不同的守護聖對事物均會有不同的看法，而可區分成六大類：

是否屬於喜歡外出的類型？

喜歡→移動性高；不喜歡→移動性低。

是否屬於喜歡聊天的類型？

喜歡→社交性高；不喜歡→社交性低。

是否關心新大陸的培育工作？

是→關心培育工作；否→不關心培育工作。

是否在意安琪莉可身為女王候選人的事？

在意→權力傾向高；不在意→權力傾向低。

是否關心其他守護聖的事？

是→關心其他守護聖的事；否→不關心其他守護聖的事。

是否喜歡守護聖的工作？

是→行動傾向高；否→行動傾向低。

依守護聖在約會中的回答，來判定守護聖的性格，對於往後在公園約會或者是星期天的邀約相當有幫助，務必要分別針對每個守護聖，分析、記錄下他們的人格傾向。

約會情況一 邀約成功時

邀約成功時，可選擇約會的地點，約會的地點有公園、森林湖（情人湖）、自己的房間三個地方。



兩人渡過愉快的一天

選擇約會的地點分析…

A、自己的房間：

由於在約會時，若不小心被其他守護聖看見，則與其的親密度會下降，因此選擇在房間內約會是較保險的作法。在房間內約會時，由於是由安琪莉可主動提出約會話題，因此不怕會答錯話而約會失敗，演變成與守護聖間的親密度下降的下場，且獲得事情的情報也較正確；如果碰到的又是喜歡在室內約會的守護聖，那還眞是天賜的良機哪！

一般說來，在房間裡會談到的話題不外乎是故鄉的事、理想的女性類型、討厭的女性類型、興趣、喜歡或討厭的東西、自身的事情、對事物的看法等八種話題，但是要從談話中來判別守護聖的個性，最有用的則是他對事物的看法。由於所有的問題均是以隨機方式出現，因此有可能第一次約會與第二次約會時，對於相同的問題會有不同的答案。

B、公園：

由於在公園是一個開放的空間，因此難免會有其他人在；但是若在公園裡約會成功，則可大幅提昇與守護聖間的親密度，但是被其他守護聖看見的可能性相當高。在公園裡約會時，守護聖會提出1～5個不等的問題，只要答對，他就會露出高興的表情，繼續地約會下去；反之答錯的話，那麼…話不投機半句多，回房間去吧！雖然在每一個問題結束後，均會提昇親密度，但是完美的約會仍然令人期待，不是嗎？

在公園裡問的問題依地點而有所不同，可歸納如下：

①在『細語長椅』前：基本上這是個測驗您對守護聖社交性是否瞭解的問題，在這個地點問的問題相當重要，一答錯就什麼都別玩了，所以要特別注意。守護聖在這裡問的問題是『羨慕坐在長椅上熱戀中的情侶嗎？』對於這個問題，要向社交性高的守護聖回答『是』，反之回答『否』。


▲走到長椅前便要有心理準備囉！

②在右邊的『神鳥像』前：這個問題是在測驗您對目前各守護聖間親密度是否瞭解的問題，守護聖在這裡問的問題是『如果是你，想聽哪一位守護聖的事？』這個問題較簡單，只要選擇與這位守護聖關係較好守護聖便可以了。在約會前記得多留意一下，只要到占星館占卜確認就OK了。

③在『心動山丘』上：這是測驗您對羅莎莉雅或自己大陸上的人口或親密度是否瞭解的問題，問題是從『自己大陸上的人口是否多於○人？』、『自己大陸上的房子是否多於菲利西亞？』、『菲利西亞的人口數量是否多於○人？』及『與羅莎莉雅最親密的守護聖是哪一位？』這四個問題中，以亂數決定問哪一個。這個問題相當簡單，只要在約會前注意一下目前雙方的人口數量、房子數量、以及蘿莎莉雅的人際關係，就等於是送分題了！

④在『女王像』前：問題是『是否覺得當女王候選人很辛苦？』玩家們應該會發覺到，這個問題真的是很難回答，這是在測驗身爲女王候選人的你，對這種身份是否有認知，一般情況下的回答，以守護聖的權利傾向作爲基準，高的選『是』，低的選『否』，但是對於某些判定『模擬兩可』的守護聖來說，還是靠運氣猜猜看吧！


▲到達這裡以後，便是一次成功的約會了

⑤在左邊的『神鳥像』前：這個問題聽來蠻貼心的，但是隨便回答可是不行的，要對移動率高的守護聖回答『是』，反之，回答『否』。只要連這個問題也答對的話，便能在『徘徊之亭』聽守護聖說話，接著便能在『花園』或是『噴水池』或『心跳樹蔭』聽到守護聖的甜蜜耳語。不過須注意的是，若是在『徘徊之亭』時遇到羅莎莉雅也正在約會的話，兩人會敗興而返。

C、森林湖：

森林湖又名『情人湖』，因此如果是『情侶』便非來不可，但是若平時約會來這裡，你會發現『會不會太無聊了？什麼也沒發生嘛！』不過，這個地點相當適合和『喜歡外出』的守護聖約會，因爲能夠提昇親密度。但是，若是與親密度已達200的守護聖來這裡約會的話，必須要森林湖沒有人在、才會構成約會條件。這時，除了音樂會轉變外，對於守護聖問的問題可自由回答，但須特別注意的是，回到房間後，無論守護聖問了什麼問題，都要回答『是』，否則會降低親密度，且要記得存檔。由於與守護聖產生戀情必須經歷三個階段，但是第二次的戀情必須在112天之後才會出現，所以要好好把握；因爲若失敗了，就別想再與守護聖發生戀情了！



▲靜謐的森林湖是兩人約會的好地方

另外，在週日時，可先到森林湖去，之後再前往邀約守護聖，這樣便可在湖邊碰見薩拉和帕薩在約會，這樣做的優點，一來可以聽見薩拉的建議，二來可先在約會之前確認一下湖邊有沒有人。

情況二　邀約失敗時

邀約失敗時，如果還有兩顆以上的心，便能再次邀約別的守護聖，否則就只好祭出S/L大法了。


不只是你會拒絕，羅莎莉雅也被拒絕了，活該！

完全戀愛手冊

依需要來調節親密度

在這裡要先告訴各位玩家，隨著遊戲的進行，與某些守護聖的親密度也許已經很高了，因此即使不去拜託他，守護聖仍然會在夜晚贈與安琪莉可力

量，甚至會主動將菲利西亞大陸上的力量收回，這樣的情況對以許下要成爲女王的玩家來說，或許樂觀其成，但是對於一心一意想和守護聖談戀愛的人怎麼辦？由於第二階段的戀情必須在112天以後才會發生，因此玩家們只好使用一些『手段』來達成目的囉！否則依照一般的速度，約略在120天左右便會當上女王！因此縱然捨不得，爲了將來的結局著想，只好忍痛降低一些親密度了，所以，守護聖哪！請你一定要明瞭，我並不是故意的…。另外，或許有的玩家，由於各種因素，在遊戲後半要積極提昇與某位守護聖的親密度，所以分成兩種情況來說明調節的技巧。

★親密度太高時

由於相性只要一提高，要再使其下降就不太可能，因此最簡單方便的就是從親密度上下手。玩家可以藉由在公園約會，故意答錯『心動山丘』上的問題，讓親密度下降一些，或是親密度高的守護聖來房裡邀約時，故意邀請他進來後，當面回絕；另外一種方法是到占星館去，請薩拉幫忙念咒語，將與自己親密度高的守護聖與羅莎莉雅的心連結在一起，要不就故意接近與親密度高的守護聖合不來的死對頭，若能在與這位守護聖約會時被親密度高的守護聖逮到，那就再好不過了。



▲就讓兩人的心結合在一起吧！

另外一個辦法，便是去打擾羅莎莉雅的約會，或是去辦公室找羅莎莉雅心儀的守護聖談話，其實有很多方法能暫時降低與守護聖間的親密度，就看玩家們怎樣去應用了。

★親密度太低時

可先積極提昇與守護聖間的相性，由於相性與親密度成正比，因此可在占星館懇請薩拉念咒語，若幸運地遇見守護聖也在占星館的話，也能使用一顆心，選擇『和他交朋友』，這樣也能有效提昇兩人的相性；另外一個直接的方法是，可到守護聖辦公室與他談話，談話一次需要2個心，若有8個心、一天談話4次，就可提昇四次的親密度，不過使用這種方法要稍爲注意談話的內容，因爲在辦公室裡的談話有『我的事』與『傳聞』兩種，談論『我的事』時，若答案不被認同，則親密度也不會提昇，所以要注意一下談話的內容。其他增加親密度的方法，還有成功的約會與委託，因此不再贅述。



▲偶爾也會在占星館裡遇見守護聖

您知道可以向瀑布祈禱嗎？

或許很多人不知道，在擁有5顆心以上時，可以向空無一人的湖邊瀑布祈禱。祈禱後會發生什麼事呢？那就是能呼喚某人前來湖邊相會，但是要特別注意的是，由於來者完全是由亂數決定，因此無法預測來的人是誰，但來的是期待以久的守護聖，那麼就能開始在湖邊約會囉！所以在一天開始時，先將正事辦一辦，若還剩下5顆心的話，再來祈禱！

公園約會危機處理準則

在公園裡與守護聖約會，但卻遇到了平時便約定好要在星期天約會的守護聖時，該如何是好呢？總不能兩個都得罪吧！這樣的情況有四種：

◆狀況一

某天，安琪莉可與守護聖A在公園約會，遇到了約好在週日要約會的守護聖B，這時…

守護聖B：『別忘了週日的約會喔！』

守護聖A：『這是怎麼一回事？』

安琪莉可的答案：一、承認與守護聖B週日的約會／二、低頭沈默不語

若現在約會的守護聖『對其他守護聖的關心值』高，則選一；反之，低則選二。

判斷錯誤：約會中斷、守護聖A也會立刻掉頭便走。

◆狀況二

某天，安琪莉可與守護聖A在公園約會，遇見了與守護聖A於週日有約的羅莎莉雅…

情況1羅莎莉雅：『我非常期待週日的約會。』

安琪莉可的問話：『這是怎麼一回事?!』

情況2羅莎莉雅：『我非常期待週日的約會。』

安琪莉可的問話：『……』

在A的情況下，若安琪莉可與守護聖A的親密度比羅莎莉雅高，則守護聖會取消週日與羅莎莉雅的約會；反之，則約會立刻中斷，守護聖A也會離開。

在B的情況下，忍一下便沒事了。

◆狀況三

週日，安琪莉可與守護聖A在公園約會，遇見了原本應和他約會的守護聖B在等她，這時火冒三丈的守護聖B向安琪莉可逼進…

守護聖B：『這是怎麼一回事。』

安琪莉可的答案：一、認錯／二、瞞騙

若守護聖B『對其他守護聖的關心值』高，則選答案一，低則選二。

判斷成功：守護聖B會乖乖離開。

判斷失敗：守護聖A會生氣而離開。

◆狀況四

週日，安琪莉可和原本與羅莎莉雅有約的守護聖A在公園約會，但卻在公園中遇見了等守護聖A的羅莎莉雅…

羅莎莉雅：『你們說，這是怎麼一回事？』

守護聖A：『……』

安琪莉可的答案：一、留在原地／二、我要回去了

若與守護聖A的親密度比羅莎莉雅高，則選答案一；反之選二。

判斷成功：羅莎莉雅傷心地離開。

判斷失敗：約會結束。

達到每種結局的條件

●結局一、成為女王

條件：在期限內比羅莎莉雅先將房子蓋到中央島上。



▲終於大功告成！

◀皇天不負苦心人

●結局二、成為女王輔佐官

條件：①讓羅莎莉雅成爲女王。

②與羅莎莉雅的親密度在100以上。

●結局三、與守護聖談戀愛

條件：①戀情已經過了第三階段。

②告白成功或接受守護聖的告白並放棄女王的寶座。

●結局四、下凡到行星去

條件：①讓羅莎莉雅成爲女王。

②與大陸上人民的親密度在100以上。

③大陸上的房子有35間以上。

④拒絕成爲女王輔佐官。

●結局五、回到斯摩莉女子學院

條件：①讓羅莎莉雅成爲女王。

②與大陸上的人民親密値在100以下。

③拒絕擔任女王輔佐官。

④拒絕下凡到行星上。

⑤一心一意只想回到學校。

●結局六、時間終了的結局

條件：經過999天後，安琪莉可與羅莎莉雅兩人的大陸均難以發展。

秘密資料大公開

在遊戲中常會聽到守護聖們提起關於在前任女王即位時，某某守護聖便已上任的事情，因此在這裡提供一些秘密資料，讓玩家們能更加地瞭解事情的始末。基本上這些資料與遊戲進行並無多大關係。（註：若順序相同，則表示其爲同時期即位的守護聖。）

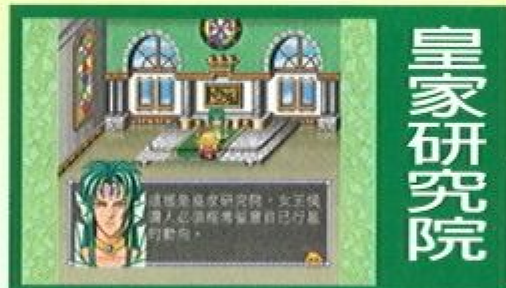
上任順序	姓名	上任守護聖時的年齡
1	朱烈斯	5歲
1	克萊維斯	6歲
1	盧瓦	15歲
2	奧斯卡	18歲
2	盧米埃	17歲
3	奧立威	20歲
4	藍迪	16歲
5	傑菲爾	16歲
6	馬歇爾	14歲



聖殿



空中城市



皇家研究院



公園



特別宿舍 我的房間



森林湖



占星館



特別宿舍 羅莎莉的房間

祕技偵蒐營

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇 BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲祕技偵蒐營之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：



戰鬥營長
軍餉 900 元
另贈雜誌一期



愛情少尉
軍餉 700 元
另贈雜誌一期



魔鬼班長
軍餉 500 元
另贈雜誌一期



超級上將
軍餉1200元
另贈雜誌一期



菜鳥天兵
軍餉 350 元
另贈雜誌一期



豐富祕技

橫掃千軍

首先按下Enter鍵以叫出訊息框（Message box），然後於訊息框中先鍵入+（加號）並緊接輸入下列密碼後，再次按下Enter鍵啓動密秘技。（如："+ATM"代表增加裝甲及能源至1000）

- ATM 增加裝甲及能源至1000
- Radar 雷達函蓋範圍增幅100%
- DoubleShot 所有武器的破壞力增加至2倍
- Contour# 顯示三度間地形圖（3D contour mesh），#代表數字範圍1-5
- Dither 改變灰色視線（gray line of sight）
- Now1See 顯示地圖並關閉視線（line of sight）



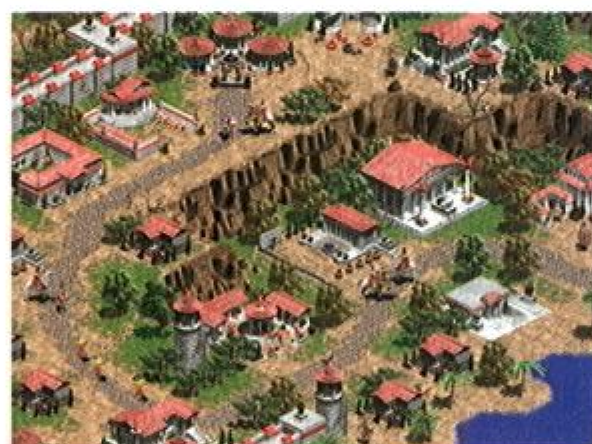
／終結者

秘技偵探社

完全秘技



世紀帝國



- DIEDIEDIE－每個人都死亡
- PEPPERONI PIZZA－給你1000個食物
- COINAGE－給你1000個黃金
- WOODSTOCK－給你1000個木材
- QUARRY－給你 1000個石頭
- PHOTON MAN－給你雷射警察
- NO FOG－除開霧
- HAR KARI－自殺
- STEROIDS－得到所有研究
- HOME RUN－贏得勝利
- BIGDADDY－給你無敵車
- REVEAL MAP－顯示全部的地圖
- RESIGN－退出

／小馬

小小密技

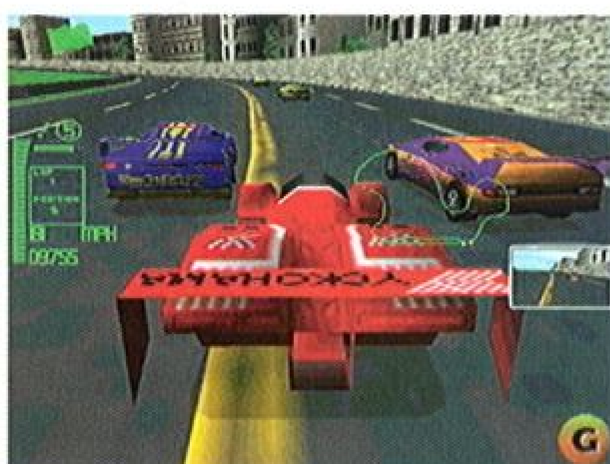


實驗賽車

在賽車的時候，按以下按鍵組合就有不同的功能

Ctrl+shift+F8鍵　改變地圖顏色
Ctrl+shift+F9鍵　修理損害
Ctrl+shift+F10鍵　清除black flag

／黃志源



地圖編輯法



正宗轟炸超人

在主選單的畫面時，按下CTRL+E六次，就會出現編輯地圖的畫面，其中有編輯新地圖和舊地圖的功能，在編輯地圖時，按下TAB可變換佈景物體，按下P爲寶物的編輯功能，有立即擁有和隱藏的數量設定，在編輯完成後，會自動幫您掛上。



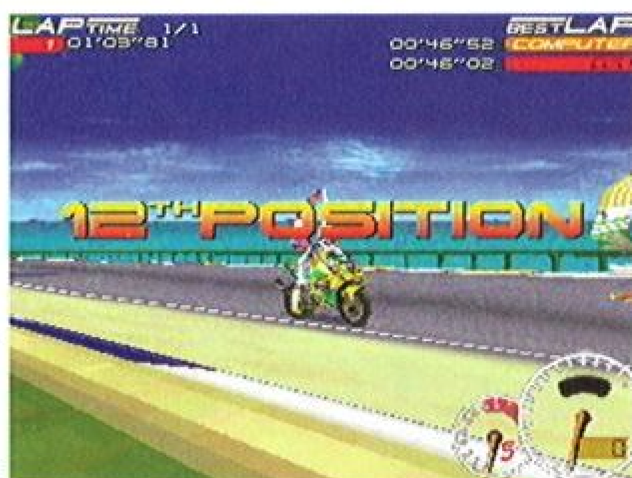
／許哲穎



迷你小嬰兒車

摩托雷神

在遊戲開始時，電腦會要你輸入名字，先輸入CTEKCOP這個名字，電腦會嗶一聲，然後又再叫你輸入一次名字，此時就隨便輸入一個名字，然後你會發現螢幕中央會多出一個使用迷你小車的模式（POCKETBIKES），進入遊戲後，你的愛座居然全變成小嬰兒車了。如果你第一次輸入CESREVER的名字，可以讓所有的道路全部逆轉。



／何建興



夢幻球隊

美國職棒大聯盟98

在選擇隊伍的時候，輸入1,2,1,2,C,CTRL鍵，你就可以用編號33的隊伍，是EA自製的夢幻球隊。

／蕭昀庭





征戰必勝法

軒轅聖戰錄

(1)在遊戲中依序按CTRL、T、C、W等4鍵會聽到一陣音效，進入密技模式。



(2)啓動密技功能後：

①畫面左下角會出現滑鼠游標的座標

②將游標指向我方已行動過兵種，按F1鍵可恢復此人行動力。

③按F5鍵可輸入座標，然後畫面迅速移動至地圖上某點。

④按F6鍵會顯現所有隱藏寶物、裝備

⑤按K鍵後，以後每次戰鬥敵人馬上死亡。

⑥將游標指向兵種（不分敵我）按M記下此人，然後將游標移向目的地按M可瞬間移動兵種。

(3)再按一次CTRL T C W可離開密技模式。

／小貝貝

魔日傳說

中　國　古　代　神　話　世　界　再　現

一日；天上忽然出現了九個太陽
炙烤得大地乾裂、草木枯萎、河流乾涸
人們不斷的頁禮膜拜祭日
乞求天神的饒恕
民不聊生
在一個月色姣潔的夜晚
月神天月來到后羿身邊，告之諸神間爭權奪勢
操縱太陽的火神祝融陰冷殘酷
為了獨霸天下，一統三界
不惜在天上放出九個太陽，荼毒生靈
要挽救蒼生於水深火熱中
唯有將天上的九個太陽射下...







得到龍王相助即可深入冥界



以多種地圖特效烘托各場景氣氛

海底龍宮如波浪般的扭曲，形成奇幻的海底世界；廣寒宮的流雲移動，感覺真實，彷彿身歷其境；乾枯的落葉飄飛、血光肉影的血肉谷、陰暗森冷的鬼鬼街、挑戰你的視覺。

遊戲中並穿插十幾首絲竹樂，古樸悠揚，在故事情節裡具有強烈感染力。

即時冒險的RPG遊戲

依玩家的反應靈敏度，來掌控遇到敵人時的攻擊先機。完全以滑鼠控制全局，在補血或法術進攻時可靈活運用鍵盤快速鍵輔助。



兄妹村口救了一個乞丐開始了后羿的旅程





大戰東海龍宮

幽冥界的殺機

火神殿的射日對決

月宮的陰謀

及重重的考驗與驚險萬分的冒險

交織出射日英雄后羿與嫦娥仙子的傳奇故事

全新型態角色扮演遊戲
98年元月強勢登場





在月宮歡樂園灌醉吳剛，以取得大力桂花丸。



由冥王手中搶得幽冥神箭

本遊戲在PC/MS-DOS下執行





仕積股份有限公司
台北市八德路四段768巷5號1樓
電話:653-3603



異塵餘生

又見核子冬天！！

在核戰浩劫後求生存，你行嗎？



★以世紀末為背景的全新RPG！

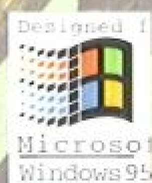
★自由度極高的人物創造系統

★注意你的一舉一動，小心因果報應！

★超過50個多重解法的任務

★先進的戰鬥系統，可針對敵人特定部位攻擊

★15個風格迥異的SVGA場景，數百個造型細緻的人物





Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.









UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行

鋼鐵雄獅 II

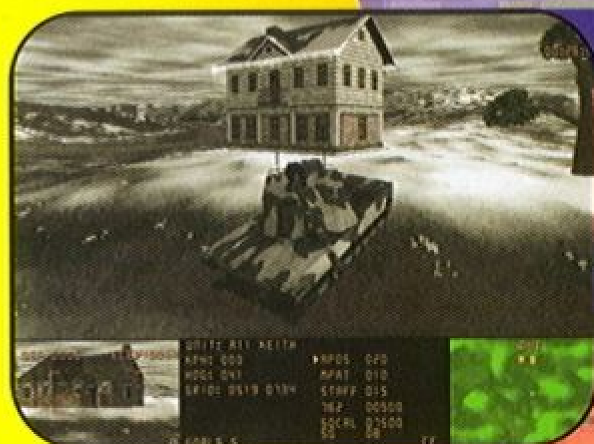
ARMORED FIST® 2



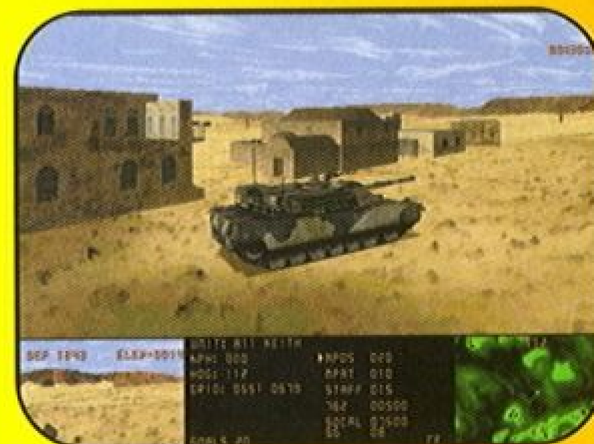
敢向21世紀最尖端的地面武力挑戰嗎？

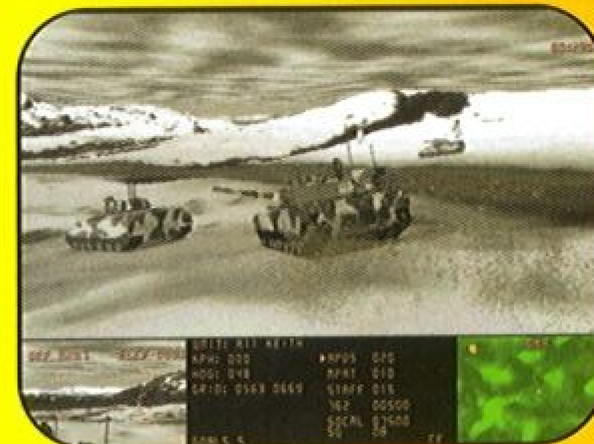
鋼鐵雄獅II，馬上(REAL TIME)給您好看。

- 超過35場戰役場景遍佈歐洲、亞洲、非洲及中東。
- 絕佳的人工智慧，小心敵人的坦克陷阱，粉碎你前進的大決心。
- 由NOVALOGIC所開發最先進的Voxel space 2的引擎，華麗無比的圖形等你親自見證。
- 可以一次控制32台友軍坦克，一起進行協同作戰。
- 最高可支援8人同時連線對戰。











NOVA LOGIC

VOXEL SPACE 2®

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

M1A2-ABRAMS

LOOKING GLASS TECHNOLOGIES.

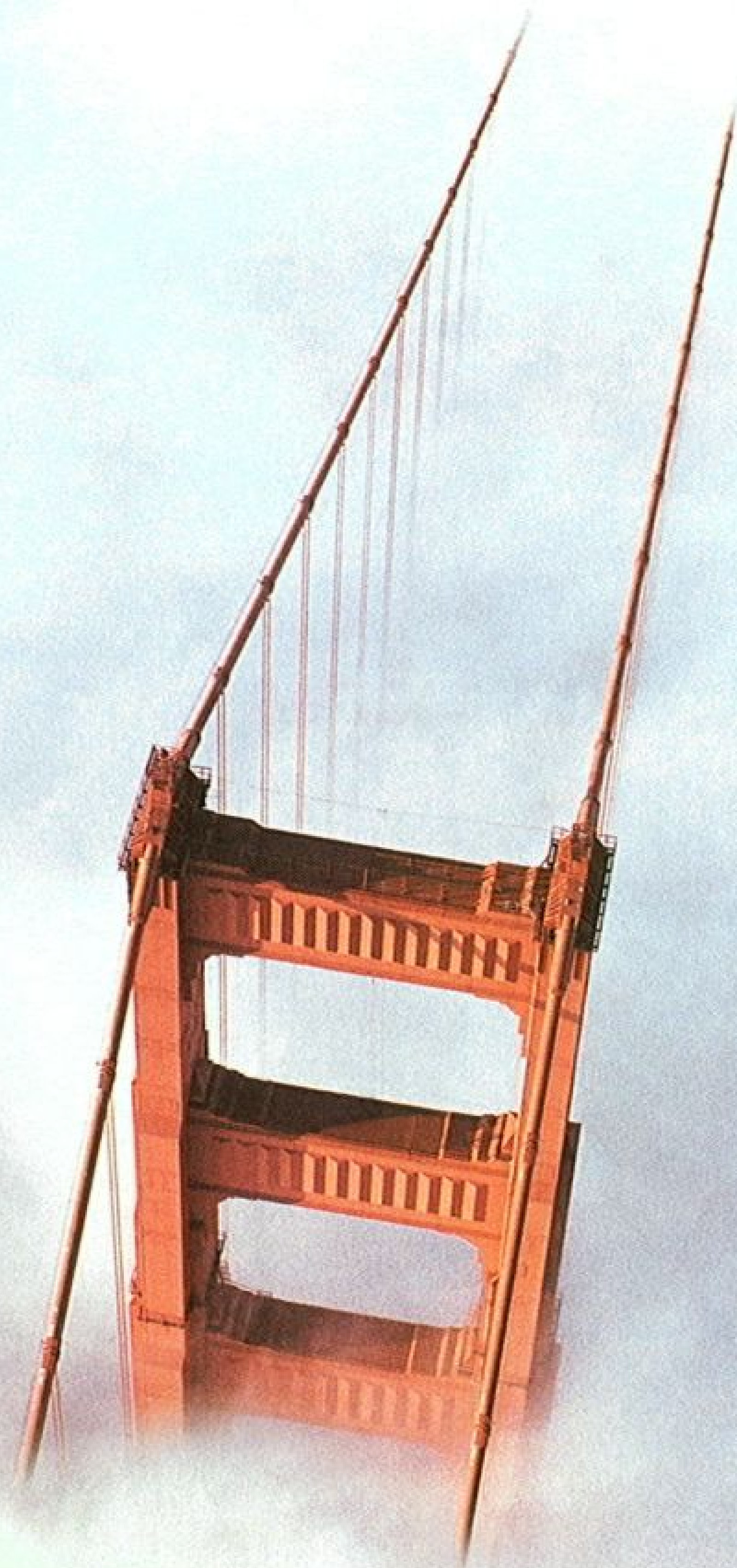
EIDOS INTERACTIVE

無限飛行

飛行的世界裡，天地是「無限」的寬廣！

無限飛行2，再次向真實挑戰。

賀「無限飛行II」獲選E3最佳「非戰鬥類」模擬飛行遊戲



www.eidosinteractive.com

UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

UNALIS



水世界

尋找僅存的一片淨土

WATERWORLD™

從這一刻起，海面將不再寂靜...





完整電影場景動畫忠實再現！



使用17種性能各異的武器及15艘各式航行器

帶領你的部隊完成22個不可能的任務！



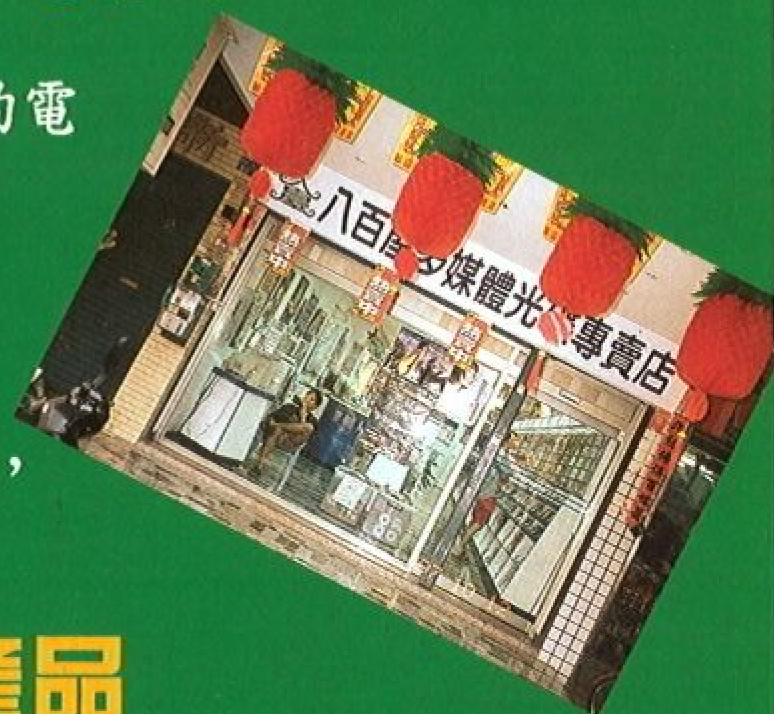
隨著任務的完成，部隊的技能將日益精進



Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

八百屋多媒體遊戲光碟專賣店



親愛的消費者，放眼望去，如春筍般滿街林立，品質不一的電腦賣場，真能滿足您購物的需求嗎？
全國首創唯一最專業的遊戲／多媒體光碟連鎖專賣店
八百屋多媒體遊戲光碟連鎖專賣店誕生了
專業的人員、量販的價格、完善的商品，
完完全全可以滿足您 挑剔的心。



開幕期間強勢促銷產品

★年度最佳戰略遊戲
紅色警戒之超級任務 $550　　P.S 日本動畫特輯 $199
刀魂鐵拳…………等精彩卡通動畫並可當做螢幕保護程式使用
強檔院線強片只要 $180　小騰子多媒體國語辭典 $990
★年度最佳角色扮演遊戲
暗黑破壞神 $950

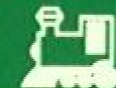
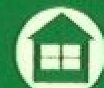
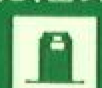




光碟軟體瘋狂促銷
限時30元

來店消費即送日本浮世繪矮樹籬笆樸克牌一付。
滿1千元即成為本店會員，贈會員卡一張和
麻雀幻想曲3電話卡一張，並優先享有各種活動比賽的資格。

專業服務八百屋多媒體遊戲光碟專賣店
滿足您挑剔的心

火車站　八百屋　加油站



↑建國二路78號
往鳳山→

高雄市建國二路7 8號
TEL:07-2220863・2220639



★買滿 500 元送遊戲八百屋開幕紀念號光碟（內含2500種40大類的遊戲一套）
★買滿1000元任選
歷險小精靈
天下無敵
科學小飛俠
機甲戰神
狂龍傳
軟體一套



▼憑此截角即可兌換貴賓卡一張



瘋狂醫院 II 美麗大作戰

FIGHT FOR BEAUTY













賀歲鉅獻 敬請期待



精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061



S-RPG

炎龍騎士團外傳

新一代的轉職系統介紹
更多樣化的轉職功能

在炎龍騎士團外傳的世界中，轉職是遊戲輕易獲勝的方法之一；當遊戲中的主角等級提昇到20~40時，可由原來的職業〔例：劍士〕，轉向更高級的光明系〔劍聖〕或黑暗系〔劍帝〕職業，光明系的職業較偏重加強防禦性的屬性，黑暗系的則偏重加強攻擊性的屬性，但防禦屬性則較低。由玩家決定是要提高主角的防禦能力或是攻擊力，能夠更快擊潰敵人，取得最後的勝利！

〔以下是部分遊戲人物的轉職介紹，更詳細的內容將刊登在即將推出的遊戲〝炎龍騎士團外傳—風之紋章〞附贈之簡易攻略內〕





天才魔導士
Fayetag
費塔加

擁有冷靜多智的頭腦，英俊森冷的容貌，擅長於冰凍系的魔法。

起始職業：魔導士
光明系職業：法師
黑暗系職業：巫師





Juna
裘娜
文性格鬥家

競技場裡的武鬥賽冠軍，曾是傭兵團的一員，其力大無窮，連三五個男人也制服不了她。

起始職業：戰士
光明系職業：聖戰士
黑暗系職業：狂戰士





Ark
亞克
嚴守紀律的年青騎士

繼承祖先的名號，嚴守騎士的紀律，爲了要消滅邪惡魔導士，不惜離開自己的家園。

起始職業：騎士
光明系職業：聖騎士
黑暗系職業：龍騎士







Chin Chin
跳脫不受拘束的女子格鬥家
琴琴

年紀最小的戰鬥伙伴，武聖卡里斯的關門弟子，師承武聖，戰鬥時下手狠快。

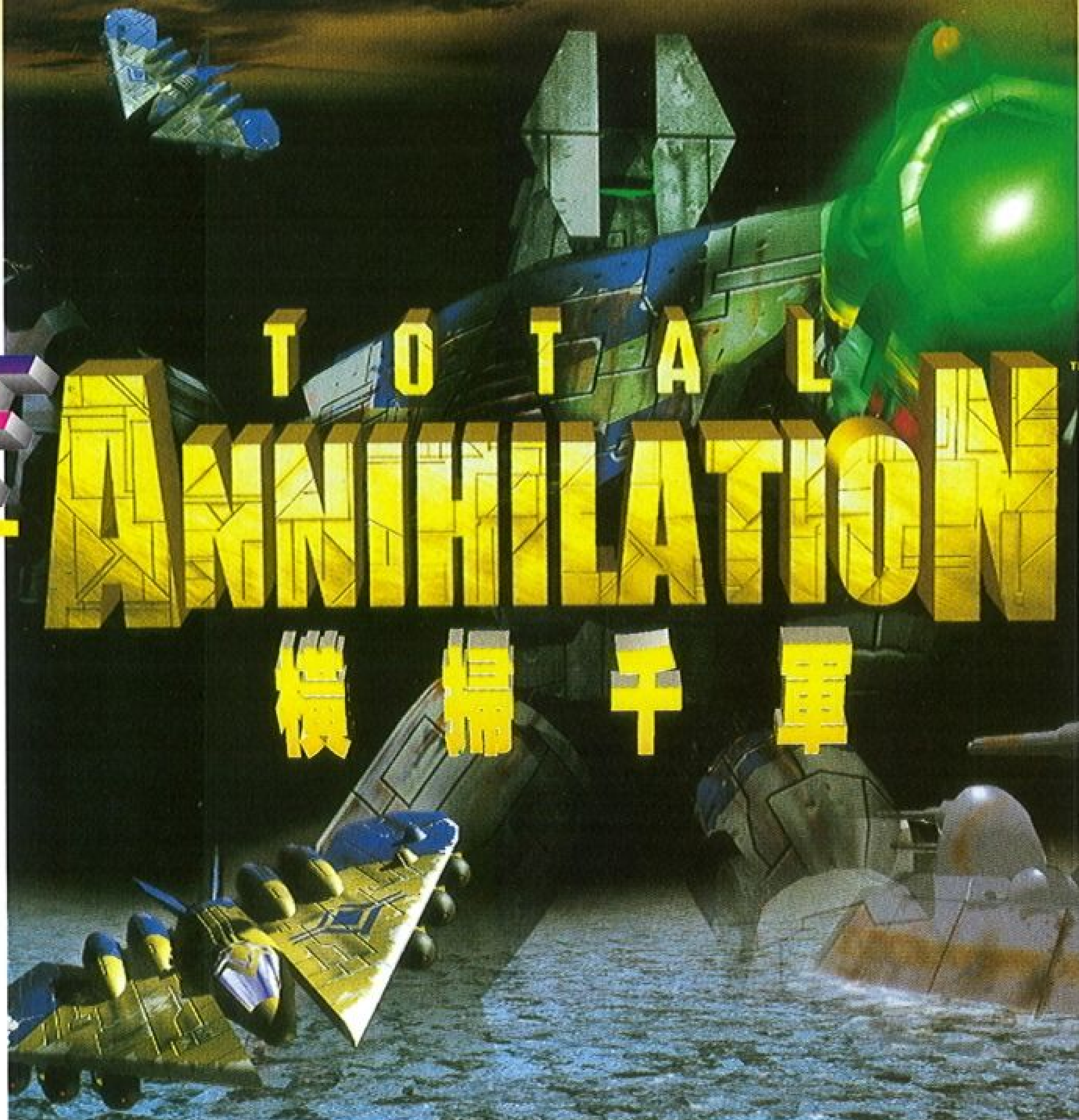
起始職業：武道家
光明系職業：武聖
黑暗系職業：武神



漢堂國際股份有限公司
TEL:(07)272-2606 FAX:(07)291-2970 服務專線：(07)2912697
E-MAIL:dynasty@tptsl.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw


預計十二月下旬上市

唯GAME論



過關高手

在地圖模式中，要擊敗敵人的最有效方法，便是狙擊對方的指揮官；雖然其火力強悍且裝甲厚，但由於會找尋金屬礦建造開採器，所以玩家可以金屬礦較稀少的地圖中，故意在距離我方較近的地點留下一處金屬礦，這樣敵指揮官通常會不知死活地前來，這時我方再趁機予以摧毀便可。如果想採取主動攻勢的玩家，也可以先製造八至十個的最基本之步兵機甲，然後再趁敵指揮官離其基地較遠時，予以派兵圍勦；利用步兵機甲的高速度，指定攻擊目標後以不斷在其周圍反覆移動，將可以混淆其反擊目標而順利擊毀。以眾擊寡、以快打慢是獲勝的不二法門。如果有水域可以建造船艦部隊時，那就更方便了；先造艘驅逐艦，再設法引誘指揮官追擊該部隊，這時你可以看到指揮官雖然能沉在水中活動，但無法對該部隊攻擊，而驅逐艦卻能以水雷傷害指揮官，因此只要確定水雷打得中指揮官時，它就會呆呆地被纏在該地而被消滅了。

- ●劇　情：B+
- ●操　作：A-
- ●畫　面：A+
- ●聲　效：A
- ●耐玩度：A
- ●娛樂性：A
- ●連線功能：B+

綜合評比：A

自從沙丘魔堡2推出以來，即時戰略遊戲就成了遊戲界中新興的遊戲類型，而『魔獸爭霸』及『終極動員令』兩大系列的陸續推出，更造就了即時戰略遊戲在玩家心目中的地位。爲什麼這種類型會如此地受歡迎呢？除了比一般的回合制戰略遊戲容易上手之外，持續進行的緊湊戰鬥、可多人共同互戰的連線功能，更是即時戰略遊戲最吸引人的地方。不過就如同之前的DOOM-LIKE遊



戲一般，即時戰略遊戲也有氾濫的趨勢，許多出版公司都忙著搶搭上這股風潮，各種即時戰略遊戲不斷推陳出新，但遺憾的是，少有遊戲的品質及娛樂性可以跟C&C等經典名作相比較；不過CAVEDOG最近製作的『橫掃千軍』（Total Annihilation，簡稱TA），則具有相當多的特色，使得其成爲目前即時戰略玩家的新寵。TA究竟有什麼魅力呢？以下將爲各位一一分析。

遊戲架構

TA的故事背景發生於浩瀚的宇宙之中，主要是Arm及Core兩大勢力互相對戰的故事。由於屬於科幻戰爭背景，所以TA用不少效果來突顯其感覺，像是生產建物及部隊時，玩家將可以看到從工程部隊噴出一團能量，然後建物就在其能量噴激之下逐漸成形，從骨架到表面漸漸變成實體，效果可以說是相當突出。遊戲中的資源可



分爲能源及金屬兩種，其中能源可經由各種發電裝置及分解生物取得，獲得容易也消耗得快；金屬則需要在有蘊藏金屬的地點挖掘，或是以金屬製造器將能源轉換爲金屬，雖然消耗較慢，但也不易增加其儲存量，不過回收岩石及部隊殘骸也可得到一定量的金屬，因此玩家必須時常派工程部隊前往回收，更增加了作戰補給策略的重要性。



不能免俗地，遊戲分爲戰役模式及地圖模式，前者讓玩家任意扮演Arm或Core之一的指揮官，帶領手下的子弟兵在二十五個關卡中奮戰，而且隨扮演的角色不同，所經過的關卡也完全不同；地圖模式則是在遊戲中提供了數十張不同地形的戰場地圖，讓玩家可以與電腦進行對戰，或是和其它玩家之間以連線方式相互開打，不過與戰役模式的戰場相比較，這些地圖則略嫌粗糙，有點草率的感覺。另外多人模式則可讓多達八人的玩家對戰，並且還可以設定是否同盟，讓玩家們可以互相組隊對抗，這一點在目前的即時戰略遊戲中雖然不算新奇，但至少達到了一定程度的水準。

另外遊戲中採用眞實3D地形來構成戰場，而且這些看起來蠻漂亮的地形可不只是噱頭哦！地形不但會影響部隊的前進速度，同時也會影響部隊的視野範圍及武器攻擊射程，譬如說地面部隊在山腳下時，將看不到山脈另一邊的敵人，同時也無法用雷射、機砲等直射攻擊，但是如果是火砲或彈道飛彈等曲射武器，就可以藉著指定攻擊點來隔山打牛，可說是更實際的戰術應用。山丘等較高的地形則成爲良好的制高點，在高處的部隊不但可以看得較遠，攻擊射程也明顯地增加不少，在高處建造防禦砲塔及雷達站將可成爲相當良好的警戒網，讓玩家得以活用戰術來打擊或防衛敵人。

與陸地相對的水面上則是另一種戰場，不但有各種船艦部隊，更有水域專用的潮汐發電裝置、聲納站、魚雷發射器等建物，可見TA並不只是把水域當做一種附屬戰場區而已，在許多戰場上，掌控遼闊的水域反而成爲最重要的事，TA在這一方面的表現相當成功。在眞實地形及視野範圍的限制之下，玩家在進行遊戲時自然更能運用多種戰術來與敵人週旋，所以TA在遊戲架構上有相當成功的表現。



戰場上大都有林木、岩石、怪異植物或礦物等自然地物，這些東西可不是單純的障礙物哦！經過工程部隊分解處理之後，它們將成爲能源及金屬的補給來源，就連部隊及建物被擊毀之後，也大都會變成一堆金屬殘骸而留在原地（船艦則會慢慢沉入水底），不但會成爲部隊前進及攻擊的障礙，也同樣地可以回收成爲金屬的補給源，這可是相當重要的一件事。這些地物對戰場有相當大的影響，例如你可以指定砲火攻擊一片森林，以開墾出一片平地以供建物所用，或是製造出一堆幾乎無法摧毀的『龍牙』路障塞在山道要衝處，讓敵人的地面部隊無法由該處進攻。這些地形地物的戰略利用，可說是將即時戰略遊戲的技術再提升了一個層次。

部隊構成

另外TA最吸引人的地方，便是它的部隊種類繁多，除了一般的地面部隊－步兵型機甲與機動車輛之外，還有空中遨翔的飛機及海上巡航的船艦、潛水艇，更有各式各樣的防禦武器及建物，可說是三軍兼備，讓玩家得以運用得意的戰術來進行戰鬥。另外TA在軍種平衡上也做得相當良好，像是一般最弱的步兵機甲，雖然裝甲薄弱，但其雙管機槍射速頗快，所以威力仍不容忽視，如果聚集了一大群步兵機甲，其密集的火力仍是相當可怕的，而且其移動速度快，較容易閃避敵人的攻擊；相對地重型突擊坦克、戰艦等大型部隊雖然火力強、裝甲厚，但是移動速度緩慢，所以反而不具有壓倒性的優勢，讓戰鬥更增添了不少變數，而不再像以往的『數大便是美』的人海戰術。

在TA中並不只重視攻擊專用部隊而已，像是工程部隊、雷達車等偵測部隊、雷達干擾兵等反偵測單位，更是輔助戰鬥進行的重要部隊；另外像爬







行炸彈等特殊兵種，也常有出人意料的表現，因此別以爲略居上風就沾沾自喜，搞不好被來個大逆轉就落居劣勢，這也是TA更具遊戲性的一點。

除了一般常見的地面部隊之外，TA在空中及水面的部隊編制上也下了不少功夫，例如空中便有偵察機、戰鬥機、轟炸機、運輸機等各種部隊，除了空中預警機之外眞的是應有盡有，而其高機動性更是許多嗜好閃電戰術的玩家最愛；但是飛機的防禦力則相當低，很容易被防空部隊擊落，因此平衡性頗佳。海上部隊則更豐富了，偵搜艦、驅逐艦、飛彈艦、巡洋艦、戰艦、潛水艇、運輸艦及空母可說是一應俱全，編制出一支強大完整的海上艦隊將不再是幻想；而其中輕型空母則是較特殊的一種，因爲它不僅可以修復受損的飛機，更可以成爲海上雷達及能源供應補助站，算是相當突出的部隊。至於在水底下的潛水艇等部隊則更是擁有相當的優勢，除了驅逐艦及巡洋艦之外，一般部隊的攻擊皆無法深入水中，而且也無法被這些部隊偵測到，讓潛水艇這種高隱密性的部隊充份表現出其特色。

還有不可不提的，便是TA中部隊的『英雄』－指揮官。這種獨一無二的首領級部隊，不但可以像工程部隊般建設初期的建物，還可以進行作戰及佔領對方的建物。最令人注意的，便是指揮官還有數種能力，像是極可怕的D-Gun，可瞬間將任何物質分解成原子，就算是最強的戰艦也能一發解決，是TA中的無敵武器；不過D-Gun的射程相當短，而且發射時需要耗費不少能源，更容易傷及我



方，所以不能隨意使用。另外的匿蹤能力則可以讓指揮官暫時隱藏行蹤，不過得消耗不少能源，所以在危急時才派得上用場。雖然指揮官相當強大，但是若被擊倒則代表戰敗，就算在地圖模式中設成『指揮官被擊倒後仍繼續』，但得注意它同時身爲一開始我方的能源及金屬儲放所在，所以被擊毀後會引起廣大的爆炸，其威力足以夷平附近的任何物體，就如同D-Gun的強力炸彈版一般，因此不可不愼。

雖然部隊種類相當多，不過可惜的一點，便是敵我雙方部隊的性質雷同，除了Arm的Spider蜘蛛型突擊機甲及Core的Go超重型突擊坦克以外，其餘部隊可說是大同小異，無法突顯出雙方的差異性，這是較可惜的一點。不過據報導指出，製作公司往後會陸續推出新的部隊種類讓玩家由網路上下載，而遊戲中的多人選項中也的確有此選項，所以仍具有相當的擴充性，值得玩家們期待。



聲光效果



由於使用640×480、256色的高解析度畫面，戰場地圖則是以3D模組整張製作，所以整個畫面表現起來相當華麗；在不同的地形之下，具有迥然不同的風貌，像是林木繁盛的茂密森林、偉挺高聳的山脈峻嶺、危機四伏的火山地區、遼闊無際的茫茫大海，乃至一片荒蕪的小行星表面、冰冷陰暗的金屬地帶，各種戰場的氣氛也表露無遺。另外當雙方勢力行動時，地形上的地物也會因其動作而有所變化，像是工程部隊在將生物或岩石等地物轉化爲資源時，可以看到這些地物逐漸被分解，然後變成一束綠色能量團被吸收；當樹木遭到砲火轟擊時，也會化成一片火海而熊熊燃燒。

除了壯觀而不失其細膩的戰場地圖之外，以3D模組製作的部隊則是讓遊戲『活』起來



的另一種要素。由於部隊有高空至水底等不同的作戰高度，所以除了在地面上悍然前進的地面部隊之外，高空中呼嘯而過的戰機，在地面上還有影子以顯示其高度及正確立體位置，水底下的潛水艇則隱約模糊地緩緩航行，看起來就如同眞的在水中一樣；就連火砲飛彈射擊時，還可以清楚地看見眞的有砲彈在飛行，連地面上都有其影子，比一般的即時戰略遊戲的處理方式要用心多了。



當敵我部隊激烈對戰時，只見砲火紛飛，機砲不斷地掃射出一排排的砲彈，雷射則劃破長空似地深深擊中遠方的敵人，而導向飛彈等也會拖著一條長長的煙尾，向敵人陣營猛撲而去，這些攻擊透過優秀的光影效果，讓一陣陣強烈的爆炸火光不斷呈現在畫面中，再加上部隊及建物被擊毀時的碎片散裂開來的情景，讓人活生生地感到戰爭的慘烈及魄力。

另外音樂及背景音效的表現也相當優秀，在令人目眩的畫面下再配上一陣陣震撼人心的射擊及爆炸音效，在緊湊激昂的背景音樂之下，讓玩家有些喘不過氣的感覺，一場場的戰鬥就在充滿聲光刺激的情形下不斷上演，足以令人流連忘返於電腦螢幕之前。

人工智慧



提到人工智慧，這一直是戰略遊戲的重點之一，也是即時戰略遊戲的一大門檻，因爲比起一般戰略遊戲，即時戰略遊戲還得考慮到部隊的行進路徑及玩家的操控反應，所以更加困難。雖然TA也做了如佔領制高點、生產適合該戰場的部隊種類等較聰明的表現，但也有些缺點，例如身負戰役成敗的指揮官經常單槍匹馬找尋金屬資源，很容易因太靠近我方而被擊毀；在水中遇到驅逐艦時也不會迴避，會成爲一面挨打的狀態。此外，我方部隊的



行動也會卡住在某些地方，像Arm的快速突擊機甲Zipper便是其中較惡名昭彰的一種，建議少用爲妙。不過其它表現則還算不錯，希望往後製作公司在推出續集時，可以將其改進步，那可就是玩家之福了。

結論

總概而言，TA可說是一套聲光俱佳，架構及可玩性也相當不錯的佳作，除了人工智慧仍有些缺憾之外，其它可說是頗具水準，所以TA算是即時戰略遊戲中最具看頭的遊戲之一。如果喜歡即時戰略遊戲，或是偏愛聲光效果及刺激的玩家，都不應該錯過本款名作。



本文作者／HERO

國外發行：GT
國內代理：美商新美
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-100
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1100元
測試配備：P-166、32MB RAM、16X CD-ROM、SB16





紅色警戒之絕處逢生

對於即時戰略迷來說，「終極動員令」(COMMAND&CONQUER) 系列是一套相當經典級的作品，自「沙丘魔堡二」以後，可以與其相提並論的大概就只有「魔獸爭霸」(WAR CRAFT) 系列了。自從C&C在1995年年末發售之後，立刻就公佈其續作的消息，但是也變成了一張極其惡劣的黃



牛票，雖然以前傳的姿態推出了「紅色警戒」，暫時安撫了這群好戰份子的心，但是其發售日期不斷往後延的作法，還是相當令人不滿。當WESTWOOD發表說C&CII可能要1998年年末才會發售時，大概是害怕這群好戰份子眞的跑去當恐怖份子吧？立刻又宣佈了兩片「紅色警戒」的資料片，一片是號稱可以百人連線的「SOLE SURVIVOR」，另外一片呢？就是我們今天的主角：「THE AFTERMATH」(絕處逢生)。



本資料片和危機任務比較起來，除了執行檔的版本較新之外，任務的數量也比較多(這次的任務是聯軍九個和紅軍九個)，而且以任務內容來說，也比較有深度，爲了讓玩家以較快的方法熟悉新兵器，這次大部份的任務都是以新兵器爲主，也就是說十八個任務之中，有將近十個是沒有基地可以生產的，但是也不用太擔心其難度，雖然執行檔的版本已經到了2.0了，敵軍的AI還是



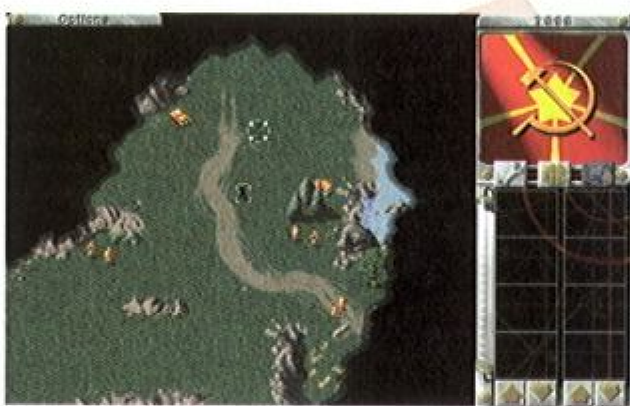
過關高手

以全部十八個任務來說，大部份都是屬於訓練任務，強迫玩家們以最快速度熟悉新兵器，能自由生產兵器的任務很少，沒有什麼大規模的會戰（而且地圖也編的讓玩家沒有辦法玩「沙包戰術」)，所以玩家們務必先看清任務內容，以免發生奇怪的慘劇（尤其是開始時，只有給兩、三隻小貓的任務）。而在連線對戰方面呢？不僅是對戰地圖增加了不少（號稱有一百張），戰場範圍也加大了許多，以前的戰場大多是西洋劍式的（長長的一條，然後一人一邊），新的戰場就比較有空間可以十面埋伏，或者是四處竄逃，配合上新兵器，應該可以陪各位連線族一段蠻長的時間吧！遊戲CD上有五首新增的曲子，（封盒上寫說是八首，可惜筆者只能找到五首），各位玩家若是有空可以拿來當音樂CD聽聽看，感覺還算不錯。

●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：A-
●耐玩度：A-
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A

沒有什麼大改進，不會大集結進攻，只會一小群一小群的來送死，就算是間諜任務，也會擺一兩個回復體力的寶箱給玩家，和「重回殺戮戰場」比較起來，實在是人道很多。但是也並不是完全沒有難度，第一、這次在電腦的防禦方面，地圖編排人員可說是發費了相



當大的苦心，基地的防禦網經常完美到快要打不下來的地步（比如說：一個基地內有十支電光塔，外加七個防空砲座，以及兩個門口各有兩座火焰噴射器，外加一大堆小兵兵，可怕吧！）。第二、階段性的任務內容增加，大部份是要求玩家以有限的兵力去完成任務，不僅是人數有限，有時候連時間都有限，實在是很令人想把它丟出去。



這片「絕處逢生」雖然說在其封盒上註明了有七種新兵器，但是筆者大略玩過一次之後，發現實際上只有五種算是新兵器，其餘的兩種在「危機任務」中就已經出場過了，這兩種兵器分別是TESLA TANK〈電光坦克〉和DEMOLITION TRUCK〈爆破卡車〉，但是它們的戲份不重就是了，如果沒有注意的



話，的確是會把它們當成新兵器（但是這次出場的機會還是不多）。而這次新登場的人物（兵器）最重要的是FIELDMECHANIC〈野戰工兵〉，一般工兵會的都會，而且還會維修車輛，但是為什麼中文名稱會被稱之為〈維修車〉，筆者還是弄不清楚。

至於聯軍的另一項新武器CHRONOTANK〈時空轉移坦克〉呢？基本上是蠻好用的，最起碼逃命時沒有人可以追的上，但是缺點是皮太薄了，而且速度頗慢，沒有能源可以轉移時，就請等死吧！而其他三種新兵器就都是紅軍的了，SHOCK TROOPER電光兵和電光坦克同類型，只不過是種類和造價不同而已。相對於聯軍的爆破卡車，紅軍開發出M・A・D TANK，一樣是屬於自殺攻擊用兵器，除了破壞力及範圍較大以外，還不會傷及生物（士兵以及狗狗），可說是相當環保的兵器。最後是紅軍的MISSILE SUB〈飛彈潛艇〉，基本上是和聯軍的巡洋艦同類型，但是多了一個可以潛水，還可以實施海對地遠程攻擊，雖然犧牲了一部份的射程，但是換取了相



當高的命中率，如果是敵人的話，算是必須先行消滅的對象之一。另外，雖然不算是新兵器，但是筆者還是要提一下，各位還記得以前的隱形坦克嗎？這次在其中一個任務中，它有出場唷！不過武裝和功能都稍微有點改變，最大的特點是－它還可以載一個人。

其實筆者是有一個感覺，本資料片最主要是為對戰迷而設計的，而雙方面所出現的新兵器，很明顯是為了均衡彼此差距，如果有伴可以對戰者，筆者是相當推薦此資料片。但是如果是單人玩的，筆者是勸你三思一下比較好（附註一點：本資料片有附贈一些滑鼠游標圖案，以及數張800×600的BMP）。



本文作者／宇宙海盜

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：PENTIUM
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K、M
密碼保護：無
遊戲售價：720元
測試配備：P-90、16MB RAM、8X CD-ROM、SB16、S3





地球征戰錄

過關高手

戰場上最令人感到困擾的地方，就是異形會藉由『硫霧產生器』（Sulphur Generator）不斷放出硫霧。硫霧這種氣體會使得整個戰場陷入一片黃色的煙霧中，嚴重影響玩家的視線，因而無法瞄準敵人加以攻擊，玩家的部隊也將會落入任由敵人宰割的地步。為了解決這個問題，玩家除了要建造空氣淨化廠與空氣淨化兵之外，還應儘快摧毀敵人的硫霧產生器。

由於敵我雙方士兵的AI都很差，所以玩家一開始就應該將所有的士兵都分組分好，這樣只要一聽到有慘叫聲，就可以馬上用數字鍵切換，指揮遭到攻擊的部隊。利用敵人AI很差的弱點，玩家可以在敵軍出現的時候就展開火網，這樣敵人還是會笨笨地走入火網中，因而遭到殲滅。

●劇　情：B
●操　作：B
●畫　面：A-
●聲　效：B+
●耐玩度：A-
●娛樂性：B+
●連線功能：B+

綜合評比：B+

西元1997年12月，美國太空總署的探測船伽利略號，終於在漫長的旅程後，抵達了木星。數以千計的科學家，興奮地期待著由伽利略號所傳回來的大量資料；然而一同關注這歷史性一刻的，不是只有地球上的科學家，還包含了木星上的科學家！居住在木星上的Jovian人，在發現還有其他生物存在這個星系之後，便決議進攻地球，以找尋一個新的生活空間。於是，一場屬於人類與異形的戰爭就這樣開打了！



以上就是地球征戰錄的劇情。地球征戰錄是EIDOS最近所推出的即時戰略遊戲。本遊戲依記憶體與作業平臺的不同，共有四種版本可以進行，不過很奇怪的是，DOS版的不管是16M或32M的版本，都無法在筆者的機器上執行，只有WIN95版的才能夠順利進行遊戲，不知到是不是筆者機器的問題？

本遊戲的進行方式主要可以分為任務模式與戰役模式兩種，並且支援網路對戰。所謂



的任務模式，就是一般即時戰略遊戲的玩法，玩家只要負責打仗，贏得勝利後，就可以進入下一關，一直到全部破關為止。至於戰役模式，則是地球征戰錄和一般的即時戰略遊戲最大的不同點。在戰役模式下，玩家的重點不再只有打仗，還得進行總體的經營；打個比方來說，您的角色就好像從指揮官，一舉躍升成了總統兼指揮官。

在戰役模式下，玩家要進行各種的策略規劃與經營，其中包含了部隊的研發與生產、衛星軌道的調整，及兵力的運輸。當然，要是有戰事發生的話，玩家也可以馬上派兵馳援，親臨戰場加以指揮。雖然



戰役模式的設計的確脫離了一般即時戰略遊戲的窠臼，但是由於滑鼠的判讀不良，使它原本的效果大打折扣。這話怎麼說呢？原來戰役模式下的時間壓縮是由滑鼠在捲軸上點取來控制的，但是每次滑鼠移動到控制軸附近時，就會出現嚴重的延遲與不靈敏的情況，因而使得時間壓縮的控制變得相當困難，也使得研發與生產的速度難以控制了。

跟一般的即時戰略遊戲比起來，地球征戰錄還有一個比較少有的特色，就是少掉了『採礦』的設計，因而使得遊戲進行的速度愈快，節奏愈緊湊。在早期的即時戰略遊戲中，不管玩家選的是那一方，總少不了要有一些『礦工』或是『採礦車』，之類的單位，用來收集所需的各種資源；遊戲的時間，也有大半是在採礦與累積資源上。然而在地球征戰錄中，不但是人類不用採礦，就算是異形，也是只要設立矽礦場就可以了，不需進行採礦的工作。

雖然地球征戰錄的畫面與音樂都不錯，而且有一些比較少見的設計，但是與一般的即時戰略遊戲比起來，它也有一些值得改進的地方；像是控制面板的操縱方式，就是最明顯的例子。由於本遊戲的控制面板是隱藏式的，因此要持續按住空白鍵，才能將它拖出來，這對戰鬥時的操作而言，是相當不便的！



而最令筆者受不了的地方，則是部隊的AI奇差無比！雖然遊戲中設計了不少防禦與攻擊的方式，但是在AI很差的情況下，幾乎都沒有什麼作用。筆者多次發現我方部隊的武器明明可以打中敵人，但是該人員就是不會開火，只會站在原地讓敵人打，然後不斷地慘叫，似乎敵人不接近到很近的範圍，他們就『看不到』。而左右的鄰兵，不管是在何種情況下，也都只會眼睜睜地看著同袍被打，而不會伸出援手，非得要玩家下令攻擊，他們才會動。最離譜的地方，是飛彈系統好像是半自動或全手動似的，筆者曾經發現基地被攻擊的時候，『最可靠』的防禦飛彈竟然毫無動靜，直到筆者選定攻擊的對象，它們才不斷開火。



雖然上述的脫線情況在某些遊戲中也有，不過本遊戲還有一個很少見的情況，就是攻擊也是『半自動』的。筆者多次發現不論是攻擊敵人的部隊或建築物，往往要對目標物按一下，我方的部隊才會開火一次，如果不按就不開火。即使是已經進入敵人建築物聚集的地方，這些部隊還是得等待攻擊的命令，而不會主動攻擊敵人的建築物。這種設計讓筆者看了不禁搖頭。



過去一年多以來，市面上出現的即時戰略遊戲，多得簡直如過江之鯽，而且每一套幾乎都會都打出『勝過魔獸爭霸II』、『超越終級動員令』等等的口號；不過眞正表現理想的，卻是屈指可數。雖然地球征戰錄不能夠勝過前面那兩套老前輩，但是在所有的追隨者當中，它的表現還算是相當不錯的，値得喜愛即時戰略遊戲的玩家來親自體驗看看。

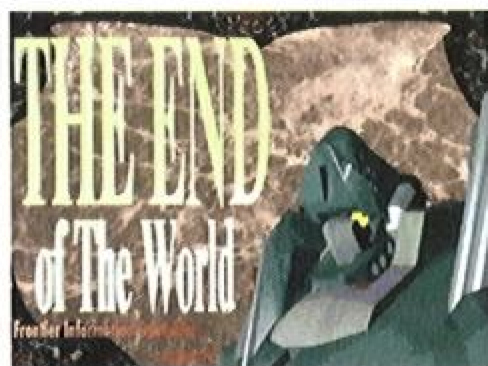
本文作者／LCJ

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟X2
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：6x86L-P166、12x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II



過關高手

其實玩即時戰略遊戲並沒有什麼秘訣，因為大家知道的東西都一樣，差別在那裡呢？就是速度啦！能夠善用熱鍵，縮短兵力整建的時間，掌握資源的優勢，出奇不意、制敵機先，能夠做到這樣的話，大概就已經贏了七分，剩下的就要看你在戰場上如何調度，也許一個不留神，老家會爬滿了蟑螂螞蟻也說不定，要提醒你一點就是，這個遊戲的“頭腦”雖然不怎麼樣，用一個工兵就可以引來一堆敵軍，但是要小心螳螂補蟬黃雀在後，遊戲中同時出現的敵人可不少呢！



- ●劇　情：B-
- ●操　作：B-
- ●畫　面：A
- ●聲　效：B
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B
- ●連線功能：B+

綜合評比：B



看見國內有如雨後春筍般的即時戰略遊戲一個個冒出頭來，姑且不論遊戲本身帶給玩家多大的震憾，但是紅色警戒的銷售魅力風靡了國內遊戲界的遊戲設計公司卻是不爭的事實，從一線生機、風雪江山到最近失落的戰線，還有筆者今次要同各位講的魔空霸傳（以下簡稱為SKY），雖然跳脫不了抄襲的格局，不過從魔獸爭霸、紅色警戒、絕地風暴這幾個成功的作品當中，國內的即時遊戲也展現出全能的包容力，擷取了許多的精華，程式設計和企劃能力的提昇是大家有目共睹的，至於美工方面，在SKY中也終於交出了漂亮的成績單，雖然在許多地方都還有加強的必要，尤其是在介面的設計上，那麼就讓我們來看看這個即時戰略遊戲的異數，到底帶給玩家什麼樣的衝擊。



先把醜話放在前面，光是遊戲的戰場畫面，若是沒看仔細也許會以為是魔獸爭霸II也說不定，遊戲的企劃幾乎把整個系統全部搬了過來，就升級系統來說，SKY引入了魔獸的建築升級系統，同時也融入了強化系統，這個強化系統是針對遊戲中新部隊的開發，你可以把它看做是簡化許多奇特建築的替代品，作為研發新機種部隊的單位，這點對SKY中的機器人是完全可以接受的，雖然遊戲中的建築物真的不多。



再來看看它的經濟系統，魔獸的經濟系統是當前所有即時戰略遊戲中最完備的，包括了黃金、木材、油料、食物等等物資，同時金礦的礦源是一定的，採完就沒有了，所以作戰上面對於礦源的掌握也成為重要的一環，SKY用的是屬於沙丘魔堡式（即時戰略遊戲的始







祖）的簡單系統－由魔晶礦和電力所構成，而礦物的供給是屬於再生式的沒有限制。

礦場本身屬於開放的共享型式，也就是玩家不需要佔領它，大家都可以採集同一個礦坑的礦產，在作戰方面必須掌握住的是地形要素，筆者是不知道企劃有沒有想過在SKY中的地形除了限制建築之外，是不是對戰略發生了什麼影響，不然的話還是應該採用魔獸的獨佔式礦坑架構，對於整個遊戲的戰略構思而言會比較理想。畢竟它不像紅色警戒一樣，有著許許多多的障礙物，也不像沙丘魔堡II必須利用相接的基板延伸建築，SKY用的是魔獸式的NT（No Touch）式建築，這當中所牽涉的種種自然是當初該遊戲在設定時早已經規劃好的，要是亂拼亂湊撿在一起就會失去原味。



憑良心說SKY的角色構圖筆者並不怎麼欣賞，這種描邊的圖看起來會有一大堆黑線，碰上了構造複雜的建築和機器人，實在是不怎麼討喜，不過它成功的地方是地圖背景和角色、建築間的搭配，許多國產的RTSG在這方面的處理就有點弱勢，相對的SKY在整個畫面上的表現氣勢十足。

畫面的配置也相當地大方，擺在右側的命令欄大概是來自於絕地風暴的靈感，不過總覺得少了些什麼，是了！熟悉的ECHO語音不見了，如果在我軍被攻擊或是下達命令時可以有語音回應的話，那種感覺會更好，而且提示欄的中文字覆蓋頻率太高，有時候還來不及看清楚就被蓋了過去，使得提示的功能打了折扣，此外整個介面的統一性也有待改善，例如執行攻擊、移動的是滑鼠右鍵，爲什麼補給時卻換成了左鍵？在設定時經常用的ENTER和ESC鍵有時有用有時沒用，特別畫的立體設定鈕卻要用滑鼠點在文字底線處修改，而不是點在鈕上，像這些小地方如果能夠多加注意的話，玩起來一定會更加地方便，不過SKY在任務說明上面就比失落的戰線好很多，不但字大清楚而且捲動速度適中，而且不看可以跳過，筆者覺得編劇是蠻用心值得鼓勵，音樂和音效的部份還算不錯，就是少了前面筆者提過的語音，眞的蠻可惜的。



最後要來談談遊戲的人工智慧，筆者覺得電腦眞的是強得太誇張了，這當中還牽涉到一個要命的BUG和失誤－使得遊戲的難度高得離譜，SKY的戰略原則屬於保守型的，也就是在累積相當強大的兵力後才會攻擊我方，在後期多對一的情況下這簡直就是惡夢。而說明書的編寫也很明顯地可以看出缺乏經驗，連主畫面的一些選項也都沒有寫清楚，希望製作公司在全心投入遊戲開發的同時，能夠在這許多的地方費些心思，看看遊戲雜誌的評論，知道爲什麼人家會長舌評這說那的，讀者也能夠多多支持本土廠商，讓我們的遊戲可以更臻完美。

本文作者／RXZ

設計公司	飛拓國際
發行公司	第三波
遊戲類型	即時戰略
發行版本	光碟版
使用平台	WIN95/DOS
適用機型	486DX2-80
記憶體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	780元
測試配備	P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM





過關高手

在地下城中，由於指揮官跑得快又耐打，所以不需要和路上的敵人正面衝突，很多關只要指揮官一人沿著牆角快步走，就可以閃躲掉很多敵軍。一般的陸上關卡，可以先派偵察機找到敵方陣地，然後派出大兵，在敵軍對外出口處死守，讓敵軍根本沒機會出去採集天然氣，如此則勝利在望。在防守的時候，切記要派幾隻機動性的傷害性武力，隨時繞道後方把敵軍攻擊力大，防護力弱的大怪物先幹掉。善用地雷和上古寶物，可以消耗很多敵軍兵力。



●劇　情：B
●操　作：A
●畫　面：A
●聲　效：B+
●耐玩度：A
●娛樂性：A
●連線功能：A

綜合評比：A

自從『沙丘魔堡』大受歡迎之後，緊接著推出的『終極總動員』和『紅色警戒』更是不斷的推陳出新，把即時戰略的遊戲推上了最新的熱門題材寶座。本遊戲即是屬於即時戰略的類型，但是和WestWood的系列相比較之下，卻有著許多大相逕庭的創意與突破。以下我們就來看看本遊戲和『紅色警戒』（RA）以及另外一套經過EA美商藝電中文化的『絕地風暴』（KKND）的比較和心得。（以下以DC簡稱本遊戲）

在遊戲畫面方面，紅色警戒應該算是最差的，人物和物品都太小，很難分辨各軍種的差異，狼犬和一些小東西也很難看清楚。KKND的畫面就有著相當大的革新，不但人物和怪獸、車輛都變得很大，配色和流暢性也大幅提高。DC則更上一籌，加上了光影的變化和日夜的交替，各種戰鬥特效更是



令人驚異。但是在動畫方面，RA依然是最有『看頭』的，KKND和DC則很不重視過場動畫和破關畫面。由於地形上的多樣化，玩家可以善用地形地物的特徵與掩蔽，進行遊戲的時候，玩家可以設計更多的戰術與攻擊計畫，不必每次都用『人海戰術』來暴力取勝。在DC之中，設計了一些特殊的地形（如蜘蛛網），玩家的武力如果躲在其中，可以躲避敵人雷達的偵測，如果派遣“S.A.R.G.E”或“Gorrem”，躲在蜘蛛網的



掩蔽之下還可以偷偷的把敵方的金錢轉換成自己的。

在音樂和音效方面，每套遊戲都各有特色，KKND和DC由於常常有非常慘烈的戰況發生，所以會有震耳欲聾的震撼力，經過一場『血流成河』的洗禮以後，玩家常常會有一種『浩劫後』的心情。至於背景音樂，嚴格來說三套遊戲都不是做得很好，由於常常會有淹蓋掉重要的語音提示之現象，所以建議玩家還是把背景音樂關掉，全神貫注地在絕對安靜的情形下搜索敵軍。



接下來，就是攸關一個遊戲的評價最重要的因素，就是遊戲性。紅色警戒和其他兩套遊戲比較起來，比較能夠悠閒的採礦，慢慢生產足夠數量的軍隊，然後攻過去。紅色警戒的礦產採完後還會再長出來，而且重要的是採礦車很耐打，攻打我方陣地的敵軍很少一次蜂擁而至，所以守城並不困難。

KKND的油礦量很多，幾乎是採不完，但是敵軍攻勢很猛，而且每個不同等級的軍種傷害力相差甚大，所以儘速升級，然後大量生產軍隊是第一要務。KKND的攻略過程實際上很多時候都是『人海戰術大對決』的一團混戰，因為來犯的數目實在太多，戰略性的部署依然不敵。DC的話，天然氣是金錢的來源，但是沒兩下子就採光了，而每一個關卡中，天然氣的噴出口又是有限的，所以和敵軍『搶』天然氣的噴出口變得非常重要，用『搶』來形容並不為過，很多時候為了一個天然氣噴出口，兩軍搶得你死我活，戰況慘烈的情形屢見不鮮。和RA活動式的採礦車比起來，KKND和DC的固定式鑽油平台或採氣車似乎比較好保護，但實際上並不然。不過只要軍種和數量得當，慢慢的玩家還是可以抓出訣竅。KKND有一個不錯的點子，就是在某些關卡中，玩家可以找到一隻超強的機械獸，把敵軍轟個痛快，但是缺點是這支機械獸的生命力不能恢復。

在DC中，更把這個點子發揚光大，玩家可以利用原來是採集天然氣的鑽地車，挖出一些上古寶物，這些寶物在某些關卡之中甚至是過關所必須的。這個設計讓玩家可以享受許多新的視覺特效，在戰術的運用上也更富有變化。這些上古寶物如果善加利用，一方面除了可以幫玩家爭取一些時間之外，甚至在緊要關頭還可以解燃眉之急。



在地形方面，RA算是最豐富的，玩家可以同時擁有陸海空三軍兵力，而在KKND之中，只有最後的幾關有象徵性的大黃蜂炸彈，水上的武力則無，而DC的話就只有醫療用和偵察用的飛機，算是比較美中不足之處。不過KKND和DC由於把重點全部集中在陸地對戰上，關卡的地形都經過精心設計，玩家可以善用一些比較特殊的峽



路來佈置埋伏，甚至埋設地雷，保護自己的領地。KKND是三套中唯一可以設定無限制生產的，其實是因為敵人實在太多，有此選項是必須的。

綜合言之，DC有許多蠻不錯的創新設計，在畫面上的精細度與美觀度上都有相當出色的表現，聲光效果俱佳，以一片光碟的容量，設計了32個由淺至深的關卡，加上一氣呵成的劇情，讓玩家有一番全新的充分娛樂。值得一提的是，DC尚有『訓練課程』和線上百科全書，整體而言，是個設計嚴謹，饒富趣味的好遊戲。玩膩了『紅色警戒』嗎？試試看本遊戲吧！！

本文作者／黃俊銘

國外發行：TAKE2
國內代理：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM、SB16





過關高手

遊戲本身完全採用3D架構，在地型上的變化相當複雜。找不到下一步該往什麼地方去的時候，留意牆壁或天花板是不是有什麼開關或缺口，以基礎原力中的加速和跳躍力量克服障礙。對付遠方敵人時慎選武器以節省彈葯。使用爆炸性武器時，小心不要傷到自已，破壞力可是很大的。羅德大法（Save & Load）仍是玩這類遊戲的不二法門，養成經常記錄進度的習慣。在每個關卡中時時看上看下，找尋一些秘密地點以增加原力點數。如果彈葯不足的話，可以利用原力把敵人手中的武器抽出來（絕地武士例外），不但可讓敵人手無寸鐵，也不會受到進一步的傷害。對付絕地武士時可先試用爆炸性的武器來削弱生命力，不過最有效、破壞力最大的武器還是光劍。如果真的打不過，就善用橫移和打帶跑戰術，並以原力協助逃命和攻擊。

●劇　情：A
●操　作：B+
●畫　面：A+
●聲　效：A+
●耐玩度：B
●娛樂性：A
●連線功能：B+

綜合評比：A

自從電腦遊戲從2D平面引擎進入到3D立體以後，電腦遊戲又進入了一個嶄新的格局，最知名的遊戲當然首推『毀滅戰士』，雖然經過兩年歲月的洗鍊，這一類型的遊戲不僅沒有稍稍褪色，反而在市場之中拓展出另一片新天地。同一時期的『死星戰將』也一直為玩家們所津津樂道，盧卡斯在此時推出的作品並不以殺戮血腥、極度暴力做為設計的重點訴求。玩家在遊戲當中必需滲透進入帝國的秘密兵工廠中，破壞帝國的機械兵團「暗黑部隊」的計畫，以阻止帝國的擴張的狼子野心。現在續集總算堂堂出場，讓我們來看看表現如何。



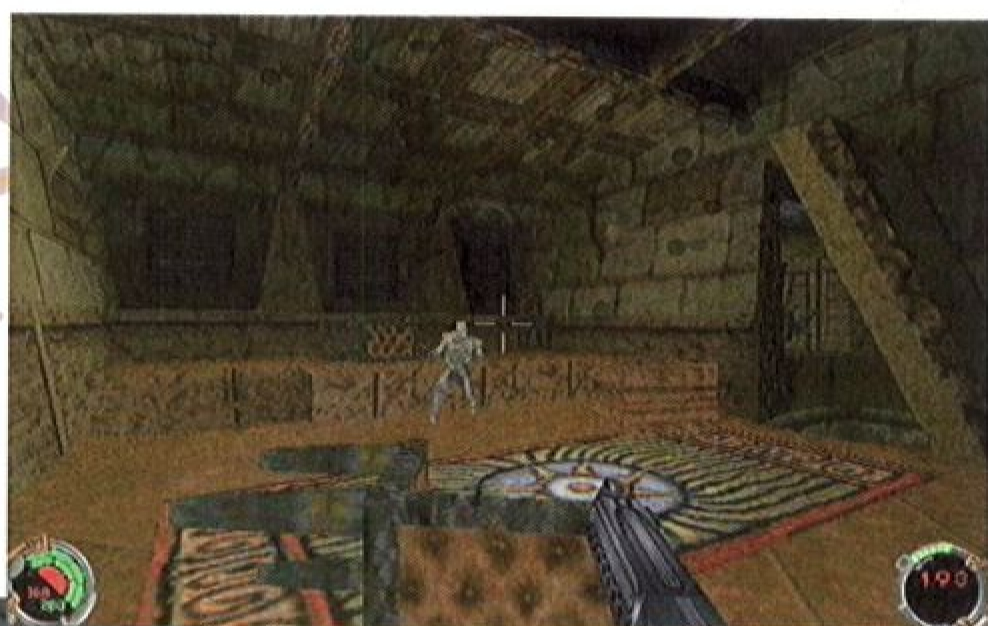
「死星戰將2：絕地武士」的故事起源是主角父親在一次偶然的意外中發現了『絕地之谷』；傳說中『絕地之谷』之中埋藏著足以與千萬絕地武士匹敵的強大『原力』。玩家在遊戲中將扮演一位光明絕地武士，阻止黑暗絕地武士傑爾克取得這股龐大的力量；或者取代傑爾克的地位，成為另一位黑暗絕地武士的宗師。

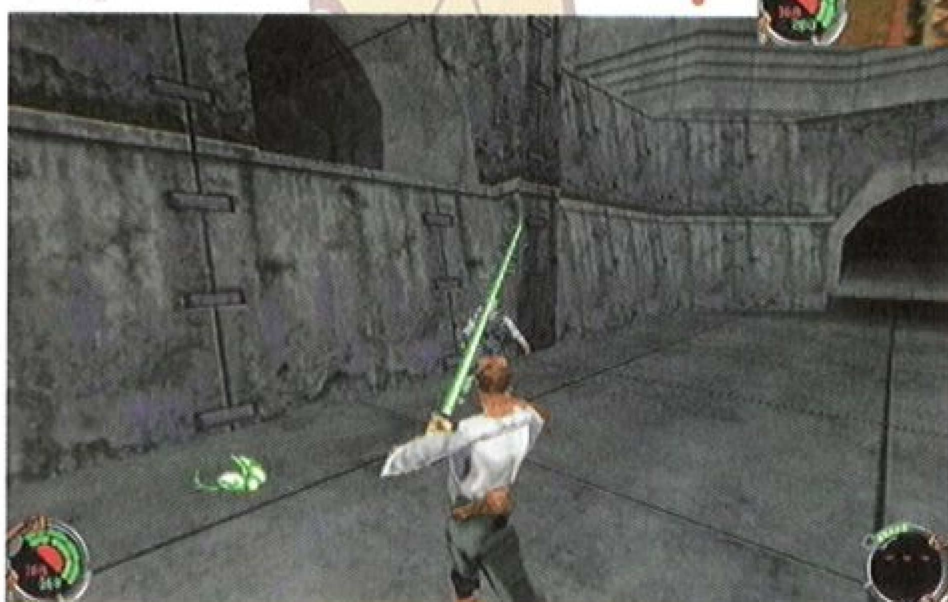


電腦配備方面，如果搭配了3Dfx公司所出品的巫毒3D加速晶片之後，不管在遊戲的動畫畫面，或者是在特效方面所須要營造出來的效果都相當令玩家讚賞不已，不但在畫面上有逼眞的光影效果，各種爆炸的煙霧、火光也有流暢表現結果；在畫質上玩家在本遊戲中也將不會看到令人生厭的鋸齒邊。玩家在本遊戲當中可以瀏覽到流暢的電腦畫面以及大量的即時變化，讓玩家可以眞正充份享受到如同電影『星際大戰』的快感。

遊戲的原創者在本遊戲中設計出二種不同的地圖：平面地圖以及3D地圖，但是在使用

上會有些小瑕疵，例如在遊戲中玩家可以即時呼叫平面地圖，但是平面地圖的分布會隨著玩家所在的位置以及所在的高度的不同而隨時變動；呼叫3D地圖時玩家得先按下ESC鍵，呼叫過程大概須要三秒鐘，如果玩家要經常切換使用，就會有些不方便的感覺發生。





在遊戲中關卡的設計方面就比前一作品改進很多，遊戲的關卡多達20多關，有些關卡中的場景設計頗爲繁雜巨大，舉例來說，建築在山中的ATST基地，場景龐大得不得了，原創者還在基地的四周安排了各式各樣的砲塔、以及眾多的士兵把守。關卡中一些貼心有趣的機關設計，也會令玩家拍案叫絕，像是風管中行進時，因爲風力會有時大有時小，玩家只好豎起耳朵，全神貫注，算好喇叭中傳來的風切聲，才能決定什麼時候應該起跳，藉著風力的帶動，順暢的前往其他地點。

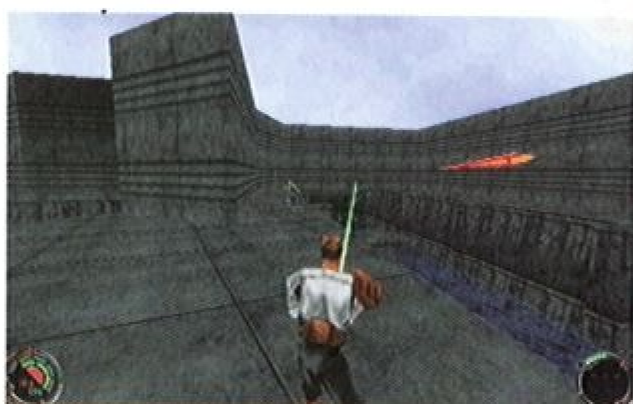
在音樂和音效方面，仍舊屬於典型的盧卡斯公司風格。遊戲中採用了大量的電影星際大戰的配樂，搭配了非常多的音效，就連每一種原力在使用時都有不同的聲音，帝國士兵發現玩家的蹤影時，也會發出命令玩者放下武器的聲音，使遊戲在聲音與音效的表現上十分精彩。

武器系統除了『光劍』之外並沒有太大的差別，熱雷管以及震盪槍在本遊戲中仍然是十分實用的武器。設計者在『絕地武士』中調整並且加強了武器系統的準確度；遊戲剛開始時玩家所配備到的手槍來說，雖然射速比較慢，但卻十分精準；若是玩家在遊戲過程中拿十字弓，可以與滑鼠十字準星的功能配合，發揮百分之百神射手的功能，只要在螢幕上看到只是一個小小點的遠方敵人，就可以發射十字弓加以擊斃，十分過癮；不過在敵我的判斷上面可要下一番功夫，以免誤射到無辜的平民百姓，可能就會增加黑暗面的屬性，逐步變成黑暗絕地武士哦！

『光劍』是絕地武士的專屬武器，在使用上若能配合上原力一起使用，作戰時則更能發揮更強大的功能。使用光劍時，可以擋開敵人正面揮來的光劍或者反彈開敵人所發射的其他光束武器，但是對於爆彈性的武器則沒有防禦的能力。玩家在面對敵方七個黑暗絕地武士時，最好使用光劍應戰（使用其他武器可能會被敵人運用原力自手中抽掉）。但是光劍除了在不攻擊敵人的狀況下會發揮自動防禦的功能之外，光劍可以使用招式實在不多、實用性也不高；每一個黑暗絕地武士也看不出有特別或獨特的攻擊方式，可以讓玩家應敵時逐步探索敵方的招式、進而找到拆解的方法；這一方面的設計缺乏，會讓玩家覺得遊戲中的最精彩，最驚心動魄的的光劍格鬥，並不如想像中眞實…



不管您是不是星際大戰的忠實玩家，『絕地武士』是一個不容錯過的遊戲。雖然有些細小的地方未盡完美，值得改進，但是這些小小的瑕疵，並不會影響這支遊戲的生命力，值得推薦給各位玩家品嘗一番。



本文作者／趙振威

國外發行：LUCAS ARTS
國內代理：松崗
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M、K
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：586DX-200、128MB RAM、巫毒卡、24X CD-ROM、SB16



HEXEN II

新毀滅巫師II

過關高手

由於各大關卡都是獨立的，所以在碰到魔頭之前，該關卡中的諸多小關卡皆可來去自如。事實上，為了過關，來來回回穿梭於各小關卡也是必須的。為了行事達到狠、穩、準起見，玩家最好勤做筆記，至少應把握大方向和備用鑰匙、特殊道具的地點，如此方能減少抓瞎的痛楚。

遊戲途中別忽略了不起眼的目標，很多時候，書架上的書籍、雕刻板或一個記號，對於密門的發現都有重大的關聯。愈是陰暗的角落，點起火把湊近瞧瞧，愈能瞧出其中的名堂。

別以為四肢發達、動作迅捷就能順利過關，仔細閱讀每一處看得到的文字，內中不乏解謎的提示。既不知為何而戰，那麼設法讓自己知道為何而死，總也不過份吧?!

●劇　情：B+
●操　作：A
●畫　面：A+
●音　效：A
●耐玩度：A+
●娛樂性：A
●網路連線：A

綜合評比：A

最近這一陣子，DOOM-Like遊戲一套接著一套，呈現了欣欣向榮的景象。已經出片的、眾所矚目尚未上市的，個個磨拳擦掌，其勢洶洶。既是悍將、鄉巴佬，又是巫師、武士的，好不熱鬧。想當初，草民苦心孤詣的專研這類型遊戲，想來也是另類的天縱英明吧？否則，如今豈有這些稿子可寫。

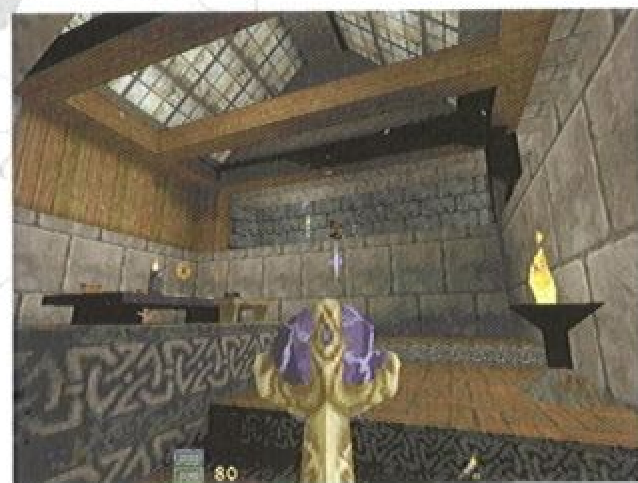


與前一代（Hexen）相較，實是截然不同的兩款作品，因爲二代使用的是「雷神之鎚」（Quake）的遊戲引擎，先天條件上自不可同日而語。草民心裡不免犯嘀咕，這會不會是QuakeII正式出片之前，充分「利用」剩餘價値的過渡性產物？

饒是如此，HexenII也自有它不容小覷的成績表現。現在大家熟悉的腹蛇騎士團又來了，這一回，目標是個名爲Cronos的世界。這個世界的Blackmarsh、Mazaera、Thysis和Septimus四大洲，正是遊戲的四大關卡。所不同者，玩家只能逐關的進行遊戲，而無法任意選擇各大關卡。唯各大關所含爲數不等的小關卡，玩家得以任意來去，自由度十足。

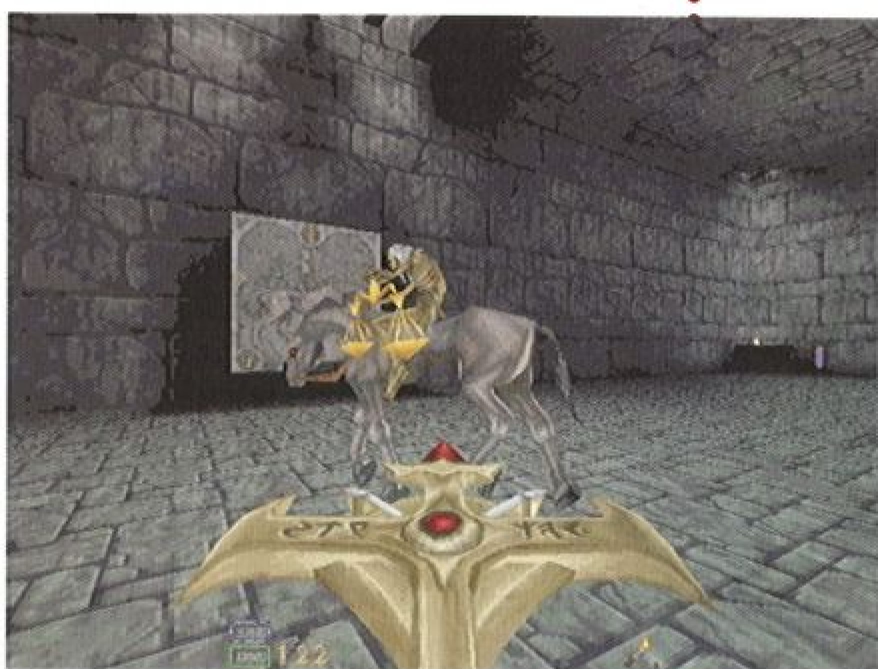
拜Quake之「賜」，這款遊戲自然亦無地圖功能。玩家應過關之須，於各小關卡穿梭來回，很容易會迷失準頭，並多走冤枉路。若謂耐玩度若何，實已到了無以復加的地步。只不過，遇有曠日廢時竟苦無進境的當口，那眞會氣死人一大堆的。

玩家所面臨的第一個難題，就是選擇一個「相看兩不



厭」的職種角色。遊戲提供了十字軍戰士、遊俠、殺手和黑暗法師四項，各人所用武器殊異，職能與本事也各不相同。逐項體驗之後，不由悵然若失。蓋因攻擊時的速度不若現代武器暢快俐落。再者，攻擊力較強的法器必須耗用法力值，待法力耗盡，法器也就形同廢鐵。若以近身武器攻擊，因怪物生命力強韌，是以難上加難。

每名角色所執武器僅只四項，所幸，使用力量捲軸之後，武器盡皆呈現了不同的效果，這才差堪彌補武器種類不多的遺憾。至於道具的花樣，比之前代有過之而無不及。屬於新創者，大抵有反擊魔盾、守護者聖徽、綿羊封印、古代圖騰和水戒指等。



反擊魔盾除可散射暗器外，也能偏折怪物施加的魔法攻擊。綿羊封印則能瞬間將怪物轉幻爲服順的綿羊，惜對於較強怪物無能施爲。古代圖騰可是個古怪的東西，它在各個角色手上，也各有不盡相同的用法和效果，是頗具變化性的道具。林林總總的道具，豐富眩目之極，然而很多時候卻反成一種累贅。原因無他，因臨場使用，迭有切換失焦的缺點，嚴重時，它甚至是致命的。

說到遊戲畫面，草民給予極高的評價，單此一節，顯已



凌駕於Quake之上。因應四大關卡之故，場景也可粗分爲陰暗的村落、青翠的雨林、貧瘠的沙漠和富麗的殿堂。這四個部份，眞可謂各有各的特色，而又風格獨特，不落俗套。解析度又從320×200支援到1280×1024，只要機器負荷得了的玩家，大可細細品味一番遊戲畫面的精緻。

這類型遊戲可謂純以速度取勝，在WIN95平台下原已受到不小的掣肘，速度上自然是打了個折扣。尤其是到了水中時，更是變得柔腸寸斷，草民自己看著螢幕，禁不住哀痛逾恒。遊戲另支援OpenGL 3D加速卡，想必會使這種情況改善許多才是，得想法子去A一塊來嚐嚐，否則，太對不起故鄉父老了。

遊戲中的怪物，較弱者如毒蠍、蜘蛛、小魔鬼、武士弓箭手和蛇妖，較強者如石像鬼、骷顱巫師、墜落天使、蛇髮魔女、木乃伊和豹人等，多則多矣，但如純就印象言之，這個部份的經營並稱不上成功。一來，各種怪物之間並無明顯區隔，一戰下來，只依稀覺得都差不多嘛?!再者，強弱之分只在於攻擊力，至於生命力，則同樣難纏之極。尤其是四大關卡的各個魔頭，實非易與之輩，論戰之難度，莫此爲甚。

在網路連線方面，玩家可採合作模式，分別扮演不同的角色協同完成關卡。死亡競賽的模式也可分單人和團隊的方式進行，每個玩家會隨機出現在關卡中的某個地點，各自擁有不同的武器和能量。因爲所有項目和點數都採隨機分配，故而這個殺戮的遊戲環境，還是很公平的。

這個遊戲另創了升級制，如同角色扮演遊戲一般，累積一定經驗值後就可升級，顯而易見的是生命值、法力值的提昇，但對於攻擊力和魔法攻擊則無甚助益。臨了，只落個聊備一格的形式，玩家不必認眞計較。

將音樂音效留至截筆才談起，無非是想表達一下抗議的心聲，有幾首配樂，居然拿一代的來充數！這該不是「口水音樂」可以說得過去吧？



本文作者／ALEX

國外發行：Raven
國內代理：憶弘
遊戲類型：DOOM-LIKE
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/NT
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作介面：K、J、M
密碼保護：無
遊戲售價：1350元
測試配備：P-166、32MB DRAM、12x CD-ROM、S3、AWE 32





影武者

過關高手

咱們這位王老先生雖然有點年紀了，但體能仍是一流，別擔心他老人家累壞了，該跳的就跳，不該跳、不能跳的，他老人家反而常能跳出下文呢。遊戲中的諸多交通工具，舉凡堆高機、坦克車和小艇等等，都是可以開動的，而且率皆配備武器，多加利用除了可節省彈藥之外，有很多場景甚至是過關的必要條件。也有的場景，必須借用這些強大的火力，才能轟開去路。

遊戲過關用的鑰匙，有時得玩上一陣遙控車才拿得到，也有必須找到電源啓動鑄造機器，自行鍛造一把的。碰到兩扇分別為綠色和紫色的門嗎？這時得玩一玩調色的遊戲了，想想看三個藍、紅、黃的踏板，如何才能調成綠色和紫色呢？別忘了！恢復原狀才等於清洗調色盤。

●耐玩度：A
●娛樂性：A
●遊戲劇情：B+
●操作介面：A+
●遊戲畫面：A+
●音樂音效：A+
●網路連線：A

綜合評比：A

這款遊戲的主角，是位精研東瀛忍術的影武者，他是忍者中的翹楚，有著華人的名字，叫王洛。當他發現所任職的無限商事大老闆，自黑暗魔界召喚諸多怪物，企圖藉由企業集團而控制日本全國，毅然決然離職了。但是，正因爲他知道的內幕太多，所以反成爲這批怪物初試啼聲的對象。



就吾人印象所及，忍者不外一身夜行衣，高來縱去，神出鬼沒。兼且神祕冷漠、出手狠辣，酷斃之極。可是這位王老先生卻硬是顛覆了這般印象。他不但邊幅不修、赤裸上身，更難掩捉狎的本性。尤有甚者，居然還滿嘴的國罵…美國的！這或許也是一種「不忘本」吧！

凡遊戲老手，想必一眼就瞧出這款遊戲與「毀滅公爵」極爲神似。沒錯，「影」片正是以「毀」片的Build 3D改良引擎所發展而出，故而，遊戲建構成的場景畫面，仍以片狀貼圖方式爲主。遊戲關卡雖比「毀」片來得少，但遊戲畫面卻顯然改進很多。

由於並非眞正的3D，所以先天上還是存在著設計上的「原罪」。例如，怪物與道具未因視角的改變而呈現適切的面貌；怪物死後從任何方向都只見一邊的老問題等等。然而，「影」片在色彩上的運用，卻益見功力。除了逼眞的透明效果外，柏青哥遊戲台也幾可亂眞。又如火山場景，但見火山頂上的飄動雲層和煙霧裊繞的效果，直教吾人嘆爲觀止。

就遊戲場景的景觀而論，比之「毀滅公爵」實不遑多讓。上天下海自不在話下，室內場景才熱鬧得令人感動，且



有濃厚的東洋味。僅場景一項，眞乃氣象萬千，極富多樣性。惜解析度的設定不夠周延，依正常程序只能到800×600，若要選取更高的解析度，則須於遊戲中以密技更改，頗有爲德不卒之憾。



在武器方面，則有另一番風貌。入境問俗，切腹用的武士刀自不可免，而不使上一手流星鏢，則似乎難以突顯忍者的身手。此外，四管獵槍、烏茲衝鋒槍、火箭筒、榴彈筒、刺榴彈和軌跡槍等，俱屬一時之選，廝殺開來，足以快慰平生。其中，烏茲還可以雙手分執，唯換起彈匣可會急死人。眞不明白，兩把烏茲何以一直都正好同時彈盡？



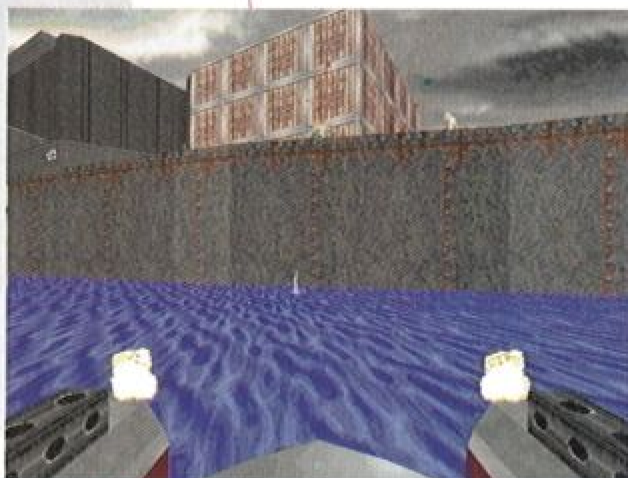
另有兩項秘密武尤具噱頭和看頭，由怪物屍身上擷取的心臟，可以召喚出王洛的分身加入戰圍。守護神頭顱則有三種玩法，視手指執會的七孔位置之不可，頭顱能分別以三種不同的火系法術展開攻擊。這個玩笑，可眞是開到姥姥家了。道具方面可沒有武器精彩了，除了恢復性的道具之外，也有幾項較新奇的攻擊性道具，如瓦斯彈、煙霧彈和照明彈等，此外則無驚艷之處。



遊戲的地圖模式顯得很公爵，畢竟是同家公司出品的。「影」片同樣是採兩段式的地圖顯示模式，縮放旋轉功能，方便一如公爵。以實圖顯示，當有助於玩家的行動，但若想由地圖上找到密室，可能會失望的。蓋因遊戲場景，結構高低起伏甚繁，重疊之處不勝枚舉，單由地圖實難一窺全貌。玩家還是得靠慧眼，和一些兒運氣。

說實在的，草民很喜歡這款遊戲的音樂，儘管東洋味極爲濃厚，時又夾有「演歌」的韞味，但時而悠揚，時而激盪。在這個警察不敢跳入山溝抓歹徒的時空裡，吾人幸有如此音樂以振奮人心。至於音效的表現，這位王老先生實功不可沒。一路上只聽他老人家絮絮叨叨的，遇有高興處，還不忘來上幾聲吆喝，十足的耐不住寂寞。眞教人懷疑，忍者豈是這付德性？他又如何晉身爲影武者呢？

不獨王老先生如此突梯，遊戲中更時時可見戲而不謔的手筆。例如，多次出現了卡通與漫畫上的人物，又拿「古墓奇兵」中的萊娜開玩笑，草民於途中驚見她被關在鐵籠子裡…初見時，不免會心一笑。



遊戲備有六個專爲連線設計的關卡，最高可容八人連線，於死亡對決中，可選擇對戰或分組合作方式，搶旗子模式也功能齊備。顯然的，在網路對戰的風潮帶動下，只要是上得了檯面的遊戲，諒都難以獨排網路連線的潮流性功能。

說起怪物的AI，倒是很符合實情，資質平庸者確較易對付，天賦較佳者，則明顯會有閃躲的動作。至於魔頭級的怪物，也顯得貼切實際，「天縱英明」型的怪物只存在於台灣政壇，於遊戲中幸不復見。

若要認眞探討這款遊戲背後所潛伏的特質，那顯然是文化差異所造成的。據草民完全不負責任的猜測，遊戲製作期間，諒是缺乏對日本文化的「考據」，至少，對日本的國罵就研究得不透徹，是以呈現了扞格的敗筆。但是，誰會在乎呢？

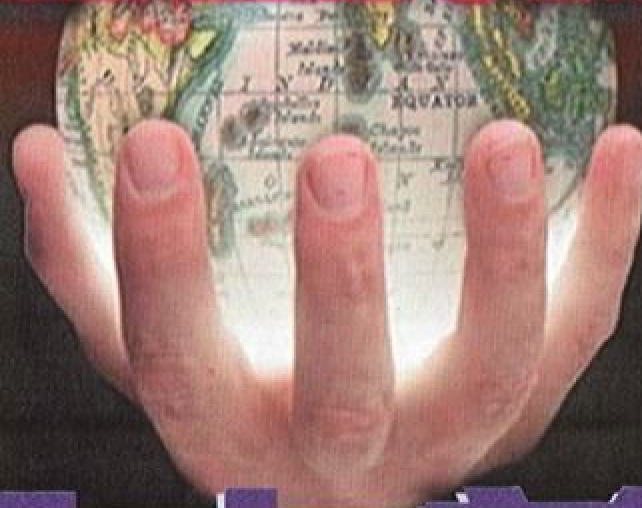
本文作者／ALEX

國外發行：3D Realms
國內代理：美商新美
遊戲類型：DOOM-LIKE
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：P-66
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K、M、J、G
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-166、32MB DRAM、12x CD-ROM、S3、AWE32



IMPERIALISM

THE FINE ART OF CONQUERING THE WORLD

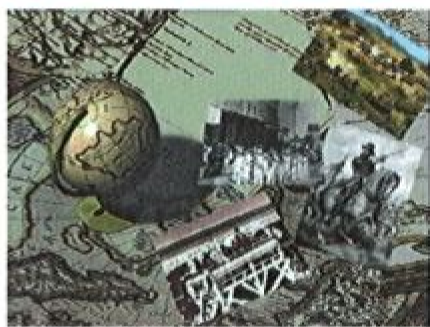


帝國主義

過關高手

由於玩家所生產的傢俱、衣服與五金，都是其他強權不需要的東西，因此玩家起碼一定要擁有一個殖民地，這樣才能將這些貨品倒給她們。雖然武力征服是獲得勝利的重要關鍵，但是如果沒有一個能夠倒貨的殖民地，想要累積資金來組織軍隊，並不是一件容易的事。

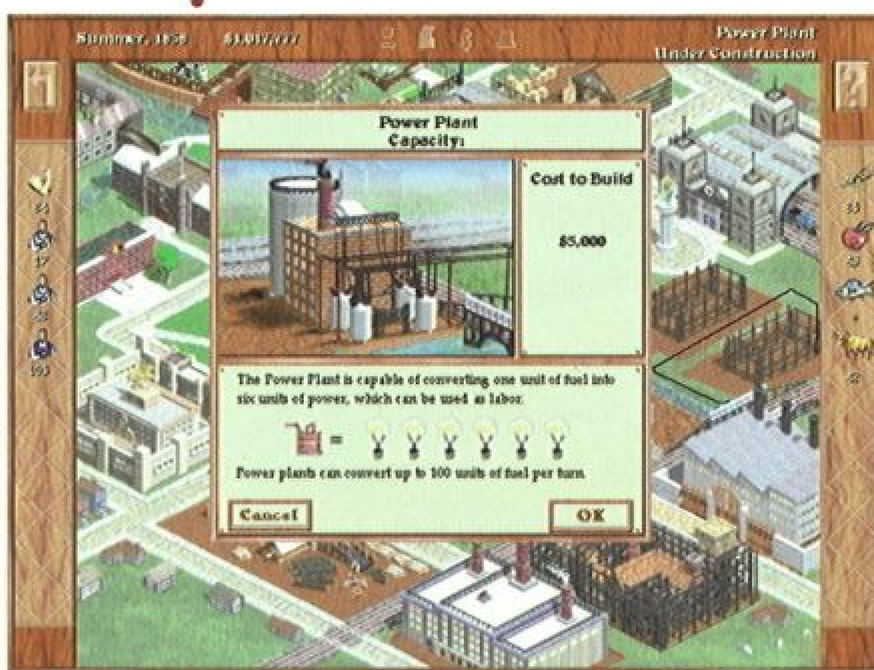
要建立殖民地，撒錢比提供貿易優惠來得有效，由於玩家的資金並不充裕，所以最好一次只鎖定一個國家。這個國家不一定要礦產很多，只要她對我方的好感度最高就可以了。其實選礦產少的弱國可能比較好下手，因為敵人通常會忽略這些國家！



●劇　情：C
●操　作：B+
●畫　面：A
●聲　效：B
●耐玩度：A
●娛樂性：B+
●連線功能：B+

綜合評比：B+

提到工業革命，或許會有人譽之爲帶領人類文明向前邁進一大步的重大事件。但是對中南美、亞洲及非洲多數的國家來說，工業革命卻是給她們帶來無數苦難的開端。當時的歐洲列強爲了解決國內生產過剩的問題，爭相以武力在世界各地建立殖民地，把多餘的貨品倒給這些國家，然後將他們的財富掠奪回本國，使得殖民地的人民苦不堪言。雖然在二次大戰之後，殖民地的人民覺醒，開始走向獨立之路，但是過去那一段黑暗的歷史，仍然是他們心中的痛。



現在由SSI所推出帝國主義(IMPERIALISM)，就要帶您重回工業革命的時代，體會開疆闢土、拓展貿易的歷程。在本遊戲中，玩家扮演的是一個類似十九世紀的強權，必須妥善利用財富與資源，在外交、貿易與戰爭的領域上，和其他的強權一較長短。

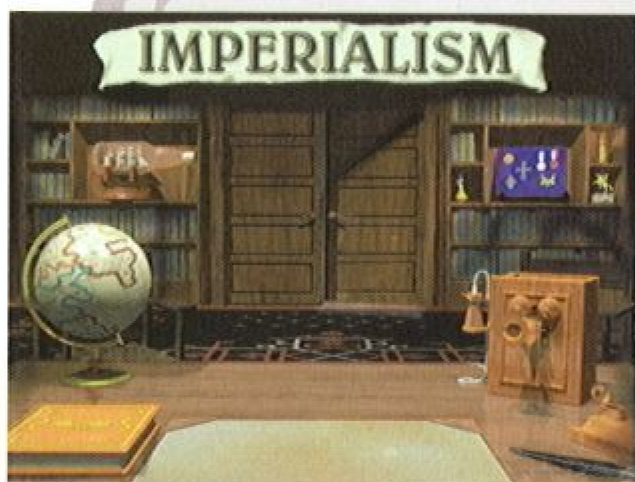
帝國主義是一個典型的回合制策略遊戲。遊戲的進行方式，可分爲隨機地圖與劇情模式。隨機地圖除了會隨機產生一個世界，還可以讓玩家選擇難度及自己所要扮演的國家。劇情模式共有三個歷史場景與七個教學場景，不過玩家只能扮演特定的國家，而且不能調整難度。此外，本遊戲也



提供了多人遊戲的功能，玩家可以透過連線的方式進行對戰。

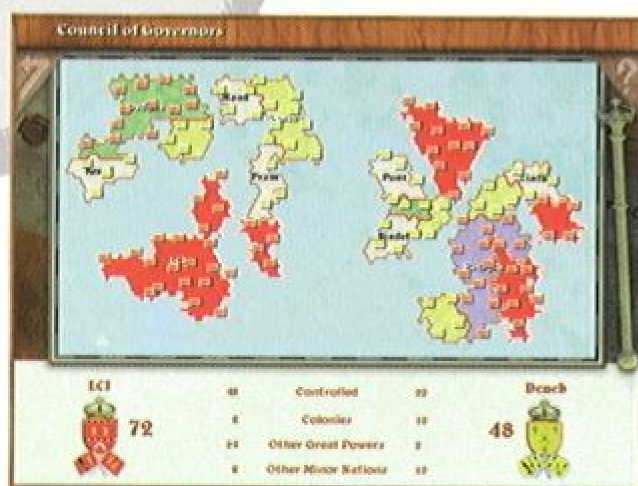
本遊戲最大的特色，就是將所有的國家區分成強權(Great Power)與弱國(Minor Nation)兩種。其中只有強權可以主動侵略他國，並進行任何積極的外交行為。弱國除了能主動進行貿易之外，外交的行動大概只有自願加入強權，成為她的殖民地。

貿易與外交，可以說是帝國主義最重要的兩個部份。遊戲中的資源主要可以分成農產品與礦產兩種。其中農產品只要設有車站或港口，就可以直接運到首都；礦產則在發現之後，還得透過礦工的開礦，才能開始產出。而這些資源當中，除了黃金與寶石可以直接銷售之外，其餘的資源大約半



數得經過加工之後，才能透過國際貿易出售。本遊戲的貿易系統也很特殊，玩家如果有某些要賣出的物品，那麼就要拉出『供貨』的單子，這樣有需求的國家就會將貨物買走；不過要是所有的國家都不需要這項產品，那麼就會發生滯銷的情況。如果玩家需要某些物品，那麼就要拉出『標單』，這樣要求售產品的國家，就會視她與您的關係，來決定是否要賣出產品。

在進行貿易的時候，有兩個重要的因素，一個是貨艙的數量，一個是外交的關係。如果玩家的貨艙數量太少，那麼交易的量將會受到很大的限制，即使有錢也沒辦法一次購買很大量的貨物。至於外交關係，則影響購買產品的優先權，一旦玩家與某個國家關係不夠好，或者遭到杯葛，將會



買不到該國的產品。

在外交關係方面，玩家可以使用的工具有相當多種，舉凡締結各種盟約、提供金援或是提供貿易優惠與進行杯葛都可以。當然，這當中還是以凱子外交（金錢外交）最為有效了，只要撒錢，一些『小朋友』就會紛紛對您有好感了，這跟臺灣的情況還眞像。如果弱國對強權的好感度達到最高，那麼她們就會自動要求成為強國的殖民地。雖然這個設定與歷史不符（歷史上的強國一向以武力進行殖民，根本不需費心力討好小國），但是卻為遊戲增加了更多的變化。筆者覺得電腦在外交方面作弊作得很兇！因為筆者曾每個月對某弱國提供一萬元的金援，外加百分之七十五的貿易優惠，沒想到好感度竟然還會被敵人後來居上！

在戰鬥系統方面，筆者覺得這是本遊戲最大的敗筆。陸戰系統方面的AI實在很差勁，筆者在戰場上讓『國防部長』操盤時，竟然看到它讓沒有戰鬥能力的工兵去當前鋒，眞是差點當場昏倒！而在戰場上可以部署的數量有限，雖然比較合理，但是到了後期，將會使玩家非常難以攻下敵人的首都。除了陸戰系統不佳，海戰系統的設計其實也好不到哪裡，遊戲中對於敵國的船艦竟然無法主動攻擊，得要等到它們進入我方船艦巡邏的海域才會進行戰鬥，這是筆者所見過最差的設計！看著敵艦沒事就在我方的海域晃來晃去，玩家往往卻只能像趕蒼蠅一樣把它們趕走，這實在是一個不好笑的笑話。

雖然帝國主義刻意掩蓋了西方人當初的惡行（剝削、賣鴉片、武力侵略等），而且戰鬥系統不良、執政者會議(Council of Governors)的選舉結果常常很離譜，但是它那以簡馭繁的經濟與貿易系統、變化多端的外交關係，仍然讓它成為一個很出色的策略遊戲。如果您對經營類的策略遊戲很有興趣，那麼帝國主義絕

本文作者／LCJ

國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/MAC
適用機型：P75/POWER PC
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：6x86L-P166、12x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II





過關高手

作戰時應極力避免我軍人員群聚，這通常會遭致敵軍致命的群體法術攻擊。遇有強敵時少用近身攻擊，法術雖然傷敵較輕，但蠶食卻絕對勝於鯨吞。多多發揮凱和克達因的無影箭法術，很嚇人的。

缺乏糧草時可善加利用關卡結束時的競技場，每一回挑戰的第一關結束時，都可獲得不同的藥劑，故而每一名隊員皆可於第一關結束後棄權退出，接著再重行上場，直到各人都取足藥劑為止。此舉並不會損及經驗值，儘可放心為之。

由「鬼虎山」到第23關時，結束前務須將武神卡斯特身上的強悍武器、裝備和一干道具，盡數卸下並移轉到其他同職種的隊員身上。為什麼？因為這個關卡結束時，卡老就要歸天啦…東西怎麼去，卻不見得會那麼來啊！

●劇　情：B+
●操　作：A
●畫　面：A-
●聲　效：A
●耐玩度：A
●娛樂性：A-

綜合評比：A-

這是一個劍與魔法的神祕世界，泛紅的北斗星警示動亂即將降臨。亞里蘭大陸動亂即將降臨。亞里蘭大陸於亂世中譜出一段動人的深情史詩，它也是勇者和英雄悲壯泣血所繪製成的風雲末世錄。想一窺它神祕面紗之下的眞貌嗎？

這款戰略遊戲最驚人之處，在於關卡爲數眾多，總計有七十關。第一關結束後即兵分二路，「將鬼虎山的鬼虎消滅」會發展爲，經妖精王國殲滅黑暗魔神，這一路計有46關。而「將布魯軍餘黨殲滅」則直搗布魯王國，擊潰布魯素國王，此途則有22關。兩者差異較顯著者在於場景，關數少的，場景較大，而關卡多者，場景往往折半。

由是之故，玩家盡可領略風味殊異的地形作戰之樂趣，要說耐玩度嘛！確實很足夠的。惜乎泰半時間皆用於練功升級，不如此，則接續的關卡大都過關無望。



每一關卡結束後，皆可進入競技場練功挑戰，挑戰一回計有五關，「五度五關」之後，運氣好的話可以獲得不錯的戰利品。由於上場乃單打獨鬥，除非實力懸殊，否則難度不會很高。這是獲取經驗值的最佳途徑，想要升級或學得新法術，玩家就必得熬過這段必要之惡。



武器屋是各式裝備的最佳來源，散見於諸多場景之中，唯其分佈稍嫌不均。有時接連幾關都可見到，但有時卻近十個關卡也不見其蹤影，尤以室內場景猶然。市集拍賣裝備或道具，可爲枯燥的征戰帶來一些輕鬆的氣息，討價還價的設計方式，增添了不少不確定性，有時在市集逛逛還能拾獲

銀兩，或恢復體力。不過，若由眞實性論之，這就顯得有些不倫不類了，在戰鼓頻催的戰場上，猶氣定神閒的跑去逛夜市？若將之安排在關卡交接的空檔，是否較合常理？

此外，收集「史萊姆金幣」也可在史萊姆王營帳內換得寶物，泰半是轉換職業所需的各類紋章。說是轉職，倒不如說成「職等」提升來得確切。遊戲計有八個職種，每一職種分有四等，各等又皆有二十級。亦即，任何職等一升上二十級即屬滿載，應儘速往轉職神殿請神官輔助職等提升，否則往後蓄積的任何經驗値皆屬白搭。



說來慚愧，任憑草民百般練功，到遊戲級了也僅二人升至高級職等。影響所乃，自然是與諸多法術失之交臂了。遊戲的各類法術效果堪稱可觀，惜同系法術雷同者眾，其間區隔較不顯著。若以每升二級學得一法術計算，高級職等二十級職等二十級即有十種法術，若再乘上八個職種，則草民這一番損失不可謂不鉅。



遊戲畫面解析度不高，稱不上精緻，但動態的人物肖像則獨樹一格，動感十足。如眼睛張闔、髮絲飄動等，俱見匠心。場景構圖也具多樣性，唯逼眞度不足，太過於平面化。遊戲介面設計得頗爲順手，操控上極爲利便。

過關斬將的策略運用原本存乎一心，只要抓出訣竅，要想過關倒也不難。敵軍的AI本是不弱，但運算時卻出現了諸多弊病。例如，先遣部隊紋風



不動，但位於重圍之後的厲害角色卻兀自算計了百般路數，而苦於移步不得，相信沒有「人」會這般玩法的。又如，等級極高的敵人欺近身旁，若以「攻擊」相向，往往遭致反擊而立時斃命。但若以法術侍候，則通常會嚇得敵人到處竄，這種世紀末的怪現象，豈非AI作祟？

其實，這種調調的AI對玩家是較有利的，但是，眼看著一堆堆「我見猶憐」的膿包，玩家不覺得勝之不武嗎？咱們話可說在前頭，如果您不用點心去識破這層「迷障」，這款遊戲還是很有難度的。

遊戲的另一項特色在於，上場的隊員人數眾多。一路有八人，另一路則有十九人之譜，其中雖不乏重複出現的人物，但因情節發展不同，是以人物對話也互異。這類型的遊戲，劇情充其量只有串場的存在價値，相信玩家不會細究。若非借助遊戲手冊上的故事簡介，即便如草民結結實實的玩上一遭之後，眞恐怕也要落個丈二金剛哩。

戰鬥時的各項指令之中，「調查」一項實不容小覷。移動時若發現有任何可移動範圍內



的不可移動之處，選用調查功能，通常可發現寶物。再者，於我方隊員之間也可藉由調查指令互換道具和裝備，對於新購裝備或急待脫手的物品，大可善加利用此項功能接力傳送。運用得佳，足免奔波之苦並爭取回合時間。

這款遊戲是打發時間的聖品，遊戲關卡眾多，兼且練功之需，是以遊戲時數極長。遊戲老手或新手皆宜，唯有心嚐鮮的玩家必須自問，您是否向來即有高人一等的耐性？



本文作者／ALEX

設計公司：美夢成真工作室
發行公司：梵太師
遊戲類型：戰略RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：735元
測試配備：P-133、16MB RAM、SB16、S3、8X CD-ROM





辣妹大進擊

過關高手

在進行這款遊戲的時候，玩家除了光靠滑鼠來控制蘿特絲之外，一定要善加與鍵盤功能鍵的合併使用，雖然滑鼠可以掌控整個人的行動，不過有時候使用鍵盤反而較容易保證動作不會失誤，玩家千萬要特別留意這一點。

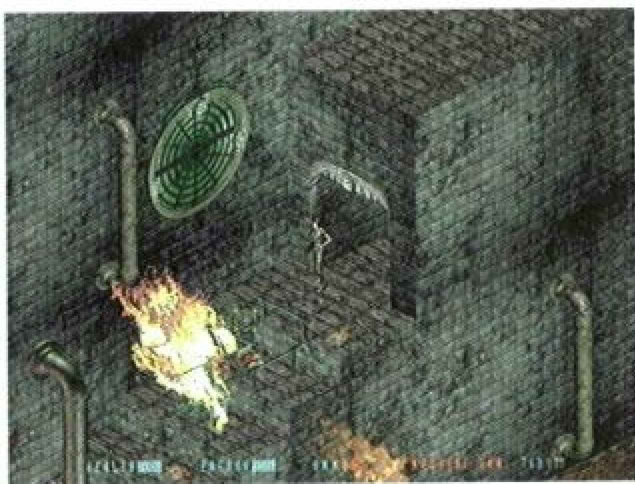
遊玩辣妹大進擊的最大要訣，就是要弄清楚每個任務的目標為何，特別是遊戲有著時間的限制，如果時間一到蘿特絲仍然沒有完成任務的話，那麼就只有悲慘的死亡一途，所以玩家在遊玩這款遊戲的時候，一定要精準地掌握有限的時間，不能像玩十字軍一樣到處亂逛亂挖物品。



- ●劇　情：B
- ●操　作：A-
- ●畫　面：A
- ●音　樂：A-
- ●耐玩度：B
- ●娛樂性：B+

綜合評比：B+

時值二十一世紀，整個地球的世界已經陷入一片混亂當中，過度發展的種種科技帶來了許多嚴重的後遺症，其中最大的爭議所在，莫過於要算是人肉傀儡的誕生。生化科技的進步雖然是人類歷史的一大突破，但是也顛覆了大自然的平衡法則，可是醉心於此道的科學家不但沒有停下腳步，反而更加地投入研究當中，最後甚至也變成了生化怪物。



很不幸的一點是，蘿特絲正是其中的一個犧牲品，現在身爲人肉傀儡的她，爲了自身的寶貴性命，只能夠在德曼因的命令之下，執行各式各樣危險無比的任務，並且毫無轉寰的餘地。身穿著一身看似酷透的裝甲，蘿特絲只有得意與無奈的情緒不斷交換著，剩下唯一最大的問題，就是如何讓自己平安順利地殘活下來。

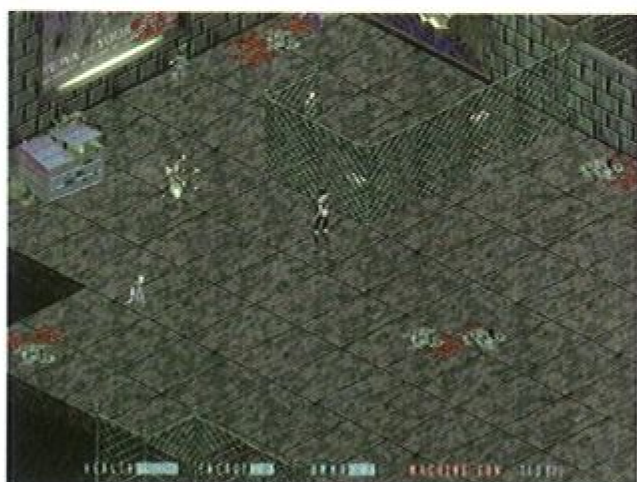
您心目當中的未來世界是個什麼樣的景象呢？在許多電影作品當中，那是一個灰暗且充滿罪惡的世界，一切並不如像藤子不二雄小叮噹作品裡頭的那般完美。在電腦遊戲裡頭，同樣呼應著這樣的主題，而這款由Metro Games所製作的辣妹大進擊，就是設定成如此有著許多負面因子的世界。

這款遊戲的畫面表現方式，相信許多玩家都會馬上聯想到Origin公司所製作的十字軍系列，而辣妹大進擊確實也眞的參考了許多十字軍的優點。遊戲畫面的顯示方式同樣採用了高解析度畫面，一樣使用了3D立體45度的視野，這樣的結果造就了一場又一場的華麗場景，整個遊戲世界彷彿就在玩家眼前呈現一般。



不同於十字軍充滿金屬明亮味道的畫風，辣妹大進擊帶

給玩家的是充滿灰暗的感覺，而且有著相當沉重的壓迫感，不得不讓人想要想辦法去從這樣的氣氛當中掙脫出來，這正是辣妹大進擊最爲成功的特點之一。除此之外，遊戲在場景的安排方面，相當強調所謂的高度差，所以玩家必須要操作著蘿特絲來施展高超的跳躍功夫。在Direct X3的輔助之下，人物的動作有著非常細膩之重現演出，蘿特絲各式各樣的動作演出，光是純欣賞就是一種極高的享受。



一款傑出的遊戲除了要有極佳的畫面演出之外，音樂的表現同樣扮演著相當重要的一環，辣妹大進擊在這方面的表現可以說是同樣令人印象深刻。爲了要適當地塑造出遊戲世界那種有著科幻卻又低調的世界觀，辣妹大進擊特別在音樂的編曲上面花了不少的功夫，遊戲採用CD音樂直接播出，旋律本身充滿了Tech與House Music的味道，再加上刻意經過若干Heavy Metal的處理，使得玩家的聽覺有著頗爲詭異的體驗。至於在音效的表現方面，辣妹大進擊更是充滿



了震憾的感受，種種爆炸音效的處理特別過癮，遊戲讀取資料的時候之笑聲更是讓玩家留下非常深刻的印象。

操作界面的設計是辣妹大進擊的另外一個特色，雖然玩家可以直接用鍵盤來進行遊戲，不過有些特殊的功能按鍵還是需要借助於滑鼠的輔助，所以筆者在此建議玩家最好還是以滑鼠來進行遊戲會比較順手一點。辣妹大進擊的操作方式乍看之下十分複雜，可是實際上玩家只要根據說明書上的按鈕列表先行練習一番，再加以若干實戰的演練，很快地就可以進入狀況當中。

當筆者拿到這款遊戲的時候，不免對於遊戲附贈的簡略地圖有些不解，而且還懷疑製作小組爲什麼會這麼好心呢？原來這樣子是有目的的。辣妹大進擊不像一般的動作射擊遊戲，特別是先前提到的十字軍，由於這款遊戲的世界是採用自由開放的設計方式，而非一關接著一關的封閉式進行方式，所以玩家必須要在整個龐大的城市當中到處探險。爲了防止玩家不小心玩一玩迷了路，所以才有了這張地圖的誕生。



雖然辣妹大進擊有著相當不錯的遊戲背景設定，但是玩家要是光看那本中文的快速開始指引的話，恐怕還是會感到一頭霧水，因爲這本說明書的翻譯水準眞的是有待改進。整本說明書充滿了極爲不順口的字句，筆者個人覺得只比直接用翻譯軟體所翻譯出來的成果還要好一點而已，舉個例來說，什麼叫做「消費者被灌輸荒廢的下水道系統之下」，或是「我是頭腦清晰的去夢想」呢？有的甚至連續兩三行都沒有半個標點符號，玩家閱讀起來相當地吃力無比。

不過整體上來說，辣妹大



進擊眞的是一款相當不錯的動作射擊遊戲，特別是在Windows95底下的執行效率仍然是相當順暢無比，非常值得喜歡十字軍的玩家們一玩。附帶一提的是，這款遊戲的翻譯名稱，可以說是筆者最爲稱道的名字，眞虧有人想得出來用辣妹大進擊來詮釋這一款遊戲，而且也相當符合遊戲的風格走向。

本文作者／JEFFRY

國外發行	KRONOS
國內代理	松崗
遊戲類型	動作射擊
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-100
記憶體	16MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K、M
密碼保護	無
遊戲售價	990元
測試配備	P-200 MMX、64MB RAM、AW16 GOLD、12X SCSI CD-ROM、S3 VIRGE/DX





摩托雷神

過關高手

筆者玩賽車遊戲是幾乎不用煞車的，而且偏好那種高速車，所以通常會選一部加速性普通、速度飛快、操控性不怎麼樣的車來開，只要能夠抓住彎道的要領，通常都能夠順利過關斬將，不過在越野車場這種車通常都很吃虧，最好能夠換上一部靈活一點的車子，好一點的加速性、優越的操控性和普通的速度會適合些，在柏油路上面不妨來點Turbo，把前輪拉起來，只要兩次就可以達到最高速，當然啦！你的反應是很重要的，如果你真的很想飆的話，乖乖地把解析度切到320×240，你會發現比虎力士還要好用哦！



- ●畫　面：A++
- ●聲　效：A
- ●操控性：B+
- ●耐玩度：A
- ●娛樂性：A
- ●連線功能：B+

綜合評比：A

看著滿街飛馳的摩托車，有時候會想起一段年少輕狂的日子，騎著CBR、FZR之類的重車，在豔陽當空的日子裡，聽著輪胎壓過冒著熱氣柏油路面的聲音，在渾厚的引擎聲和呼嘯而過的風沙中，寫下一段豐富的年輕色彩，雖然現在已經沒有當時候的衝動和氣力了，偶爾還是會在遊樂場裡的大型連線機台上，過一過馳騁的快感。機車給人一種說不上來的感覺，是許多人踏出第一步，眞正感受到沒有束縛的開始，是年輕男女熱戀的代步工具，也是大家滿足速度和刺激的貼身伴侶，但是你可能一輩子都無法滿足年輕的夢想—擁有一部重型機車，更不用說騎著它在橫貫公路上瀏覽明媚風光了，現在呢！你有這個機會和同好較勁而且也不需要保五百萬的險，就能夠徜徉迷人的風景了，打開你的電腦，和我們一起進入這個令人驚異的摩托車遊戲，戴上你的安全帽，不是爲了條子，是怕你太過衝動了！

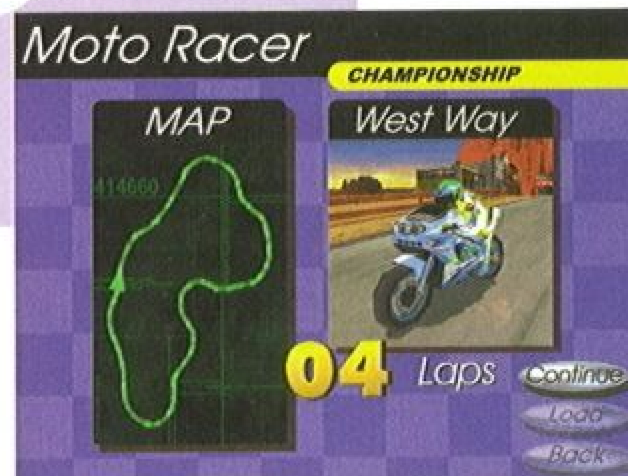
Moto Racer　TOP 5　SNOW RIDE
2 LAPS　Best RACE

1	RXZ	02'28"16
2	ANN	02'33"54
3	TOF	02'41"22
4	FRD	02'49"28
5	TGA	02'57"74

Best LAP 01'12"89 RXZ
Save　Abort　Next race

摩托車遊戲一向不如賽車遊戲來得多，最主要的原因恐怕還是在於一般人比較容易接觸到機車，對於那些百萬級的名車卻只有乾瞪眼的份，不過呢！機車中也有所謂的貴族，像BMW-1000的旅行車，不知道是多少雅痞心目中的王者之車，而在賽車場上的機車也是許多年輕玩家的目光焦點，和賽車遊戲比較起來在PC上的機車遊戲顯然遜色多了，然而摩托雷神（以下簡稱爲MR）的誕生，意謂著人們必須重新評估這一切。

在MR中有典型的練習模式、單道賽、冠軍賽以及網路對戰模式，玩家可以利用前面兩種模式磨練技巧，以便在冠



軍賽中取得優勝，競時模式則可以讓玩家以自己爲對手，改善你的成績，在完成整個冠軍賽的賽程之後，會出現新的跑道供玩家選擇，像是常見的鏡中跑道（逆向模式），以及別出心裁的迷你車模式，後面這兩種模式要在中等難度以上才能看得到，雖然說是中等難度，筆者覺得電腦對手可是棘手得很，而且跑道的種類完全不同，可能是在大道上、越野車場、雪地裡、峽谷甚至是在長城上面，風景好當然是沒話說，可是一個不小心就會撞個



人仰馬翻的，所以要多多練習才能夠打敗那些頑強的對手。至於網路對戰模式，除了支援IPX最多8人同時連線之外，Modem和direct link都可讓玩家一償與友同樂的宿願（或是一報宿仇???）。

相信許多玩家第一眼看到摩托雷神都會情不自禁地駐足許久，筆者自然也是其中之一，它的畫面眞的是好得沒話說，在遊樂器上PS和SS各有一款機車賽車的巨作，分別是摩托雷神（Motor Racer）和超級機車賽（MANX TT），在畫面上後者是要比前者好上許多，但是眞實度就差得多了。不過呢！在PC上MR搶回了顏面，在640×480 64K色的模式下不單是把PS版的MR給吃得死死的，就連TT也不是對手啦！

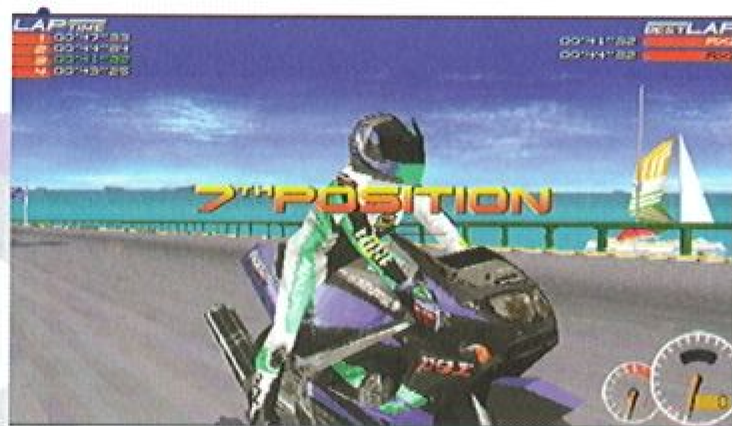
遊戲的重播功能更是酷斃了，不管怎麼樣，在完成賽事後，一定要看一次過過癮才行，比較可惜的一點就是，玩



家可能要配上相當昂貴的顯示卡才能夠達到畫面華麗，同時操控性也不受到影響的狀況，以Pentium-200而言，筆者是不建議玩家用640×480的解析度的，操控性的順暢與否，你只需要把解析度切換到320×240的畫面下自然就可以感受出來，即使有K6-233的配備，最好還是能有像Millennium、Mystique或者是3D-fx晶片的顯示卡，才有足夠的馬力讓這部雷神的機車飆得飛快。

遊戲除了支援一般的鍵盤操作之外，同時也支援了T2的賽車套件和搖桿，沒有這些東西也不打緊，pad也會成爲你在遊戲中的得力助手，不過呢筆者還是要強調一下，在MR中鍵盤相當地好用，如果你玩過驚爆實感賽車的話，一定會喜歡鍵盤勝過於搖桿，MR則是兩者皆宜，除非你眞的很喜歡腳踏板的感覺，不然的話T2在這遊戲中並不是很實用。附帶一提，如果你覺得爲什麼不怎麼順暢的話，還是聽一句筆者的話，把解析度調低一點或者是換個視角，16:9的寬螢幕畫面看起來蠻不錯的喔！

開玩笑，那個爛爛的名流

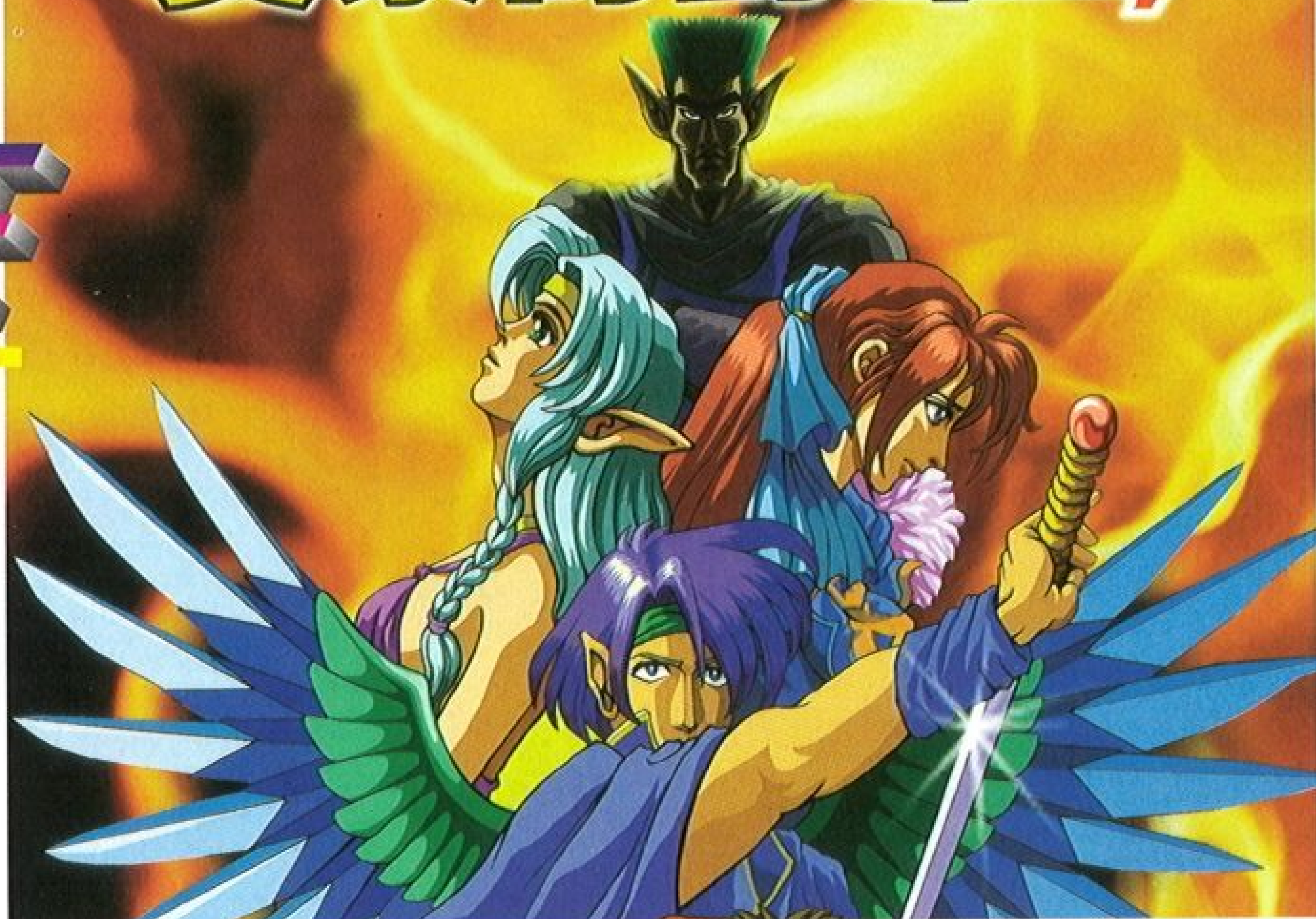


100都有一托拉庫的人裝上音響了，我的寶貴愛車怎麼能少呢？一點也沒錯！在MR裡一共收錄了十二首熱鬧非凡的CD音軌，聽了之後保證讓你熱血澎湃，油門加起來特別有力，音效的部份就更不用說了，不信的話試踩一下煞車，喲喝！眞是帥呆了，把你的喇叭聲音調大一點，最好是可以戴上耳機，3、2、1加足油門，試著超個車，如何??聽見旁邊的車子被甩到後面去了嗎？靠右邊一點、再靠近一點、沒關係你可以再靠近一點。聽見了嗎？撞車的聲音也是一級棒的啦！啊啊！對不起，不知道怎麼回事，反正筆者一聽到那渾厚有力的引擎聲音，情緒就會變得特別地激動，信不信？只要聽過一次就會很想跨上去試試看，啊不管了！先玩再說，什麼？稿子！叫主編吃排氣管啦！哈哈！

本文作者／RXZ

國外發行：ELECTRONIC ARTS
國內代理：美商藝電
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K、J、GP
密碼保護：無
遊戲售價：1080元
測試配備：AMD K6-233 MMX、64MB RAM、Millenium II、SB AWE64、12X CD-ROM





過關高手

在玩家可以操縱的人物當中，帕迪歐可以說是最重要的一個，因為他除了可以施展回復系的法術之外，還具有能讓昏睡的人復活的特殊能力，如果他陣亡了，那麼戰局就不大妙了。在敵人當中，長得很像機械獸的，似乎都不怕一般攻擊，只有魔法攻擊才能對牠們造成比較大的傷害，因此如果發現某些敵人很難用一般攻擊殺傷，那麼就要趕快換用魔法來攻擊。在第六關的時候，雖然過關條件當中有『支撐到天亮』，但是實際上這應該是失敗條件，玩家還是得將所有的人物移動到指定位置才算過關。



●劇　情：B-
●操　作：C+
●畫　面：A-
●聲　效：A-
●耐玩度：C
●娛樂性：C

綜合評比：C

在結束了與『神』的戰爭之後，帕迪歐與咪莉安娜離開了令人傷心的西方，越過大海，到東方展開新的旅程。然而原本和平的東方，由於人類王國菲娜姆的國王駕崩，新繼任的國王阿爾迪斯打著消滅獸人的口號四處侵略鄰國，使得東方的大陸再度陷入了戰亂之中。



黃泉的封印是獸鄉之守護者的續集，除了男女主角帕迪歐與咪莉安娜是前作中的人物，遊戲進行的方式也是大同小異；不論是QP值的設定或是獸化的設計，也都與以前幾乎完全相同。

在獸鄉之守護者系列中最大的賣點，就是『獸化』的設計。所謂的獸化，就是玩家所操縱的獸人，可以依種族與時間的不同，轉化成獸類。獸化之後的攻擊力通常都會變強，而且也會具有不同的特殊能力，不過只能持續幾個回合之久。

除了獸化之外，本系列與一般RSLG最大的不同點就是QP值的設計。QP值代表著人物的行動力，在人物進行移動、攻擊、魔法或使用特殊能力之際，就會消耗QP值，只要人物的QP值未被耗盡，就可以繼續進行動作，不過如果在同一回合中進行相同的動作，則以後的動作必須重複追加QP值。如果人物的QP值很高，那麼除了能在一回合內移動兩次之外，甚至也可以進行兩次以上的攻擊，或施兩、三次的魔法，這是一般RSLG中較少見的。

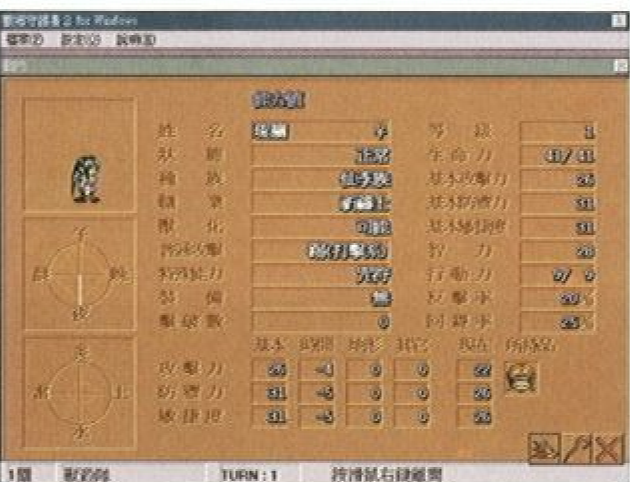
由於黃泉的封印在操作介面及獸化的設定上，都與獸鄉之守護者差不多，所以兩個遊戲差別較大的地方，大概只有劇情與畫面而已。黃泉的封印





除了畫面更爲精緻之外，還保留了獸鄉之守護者中的Q版畫風，所以有時可以看到一些蠻爆笑的畫面。

在劇情方面，本遊戲以獸人與人類的衝突做爲主軸，然而筆者覺得並不是很理想。雖然遊戲中一再強調獸人遭到人類的迫害，但是卻極力又把這些獸人畫得與人類差不多，而且還一直在資料上註明獸齡幾歲、相當人的年齡幾歲，這種作法反而讓筆者感覺不出獸人與人類有多大的差別。筆者個人認爲劇情還有一個不盡理想的地方，就是讓玩家扮演被人類迫害的獸人，這種作法等於



在遊戲中讓德國人去扮演猶太人，體會被納粹迫害的情景一樣，難以讓人對劇情產生共鳴。此外，本遊戲與一般的日製RSLG，都很喜歡賣弄一些『古代科技』(或『古文明科技』)之類的東西，在遊戲中夾雜魔法與槍砲、魔法生物與機械獸等，讓人覺得時空錯亂的情節。究竟可以殺人於無形的魔法，和子彈快過音速的槍砲哪一個厲害？這就沒有人知道了。不過坦白說，筆者個人很討厭這種魔法與科技共治一爐的作法。

戰鬥的節奏過於冗長，也是本遊戲讓筆者覺得不太理想的地方。在進行攻擊的時候，敵我的角色常常會出現一些與劇情無關



的對話，設計人員可能想藉此來增加遊戲的趣味性，但是這些對話除了重複性高，而且對戰局沒有任何影響，反而拖慢了遊戲的節奏。筆者發現有時只有十個回合左右的戰鬥，也得花上超過半個小時的，甚至將近一個小時的時間，這實在是有點離譜。

在操作介面上，雖然手冊上有提到捲動畫面的方法，但是不管筆者怎麼試，都無法捲動戰場地圖，不知道是筆者我太笨了，還是遊戲本身的問題？最讓筆者感到困擾的地方，則是人物的移動不能取消，由於地圖上的格子並不明顯，所以如果移動的位置估計錯了，那麼就只能讀出存檔了。



對於手冊，筆者覺得有一些可以改進的地方。像是在第八頁的地方，有提到『雷達』與『現在的時間』，但是卻未標示它們出現在畫面的什麼地方？結果筆者找了很久，還是找不到雷達及表示時間的地方。此外，有關於魔法的介紹並不完全，而且缺乏法術的作用範圍，構成玩家在施法上的困擾，不過這有可能是因爲日文手冊本身的資料就不齊全了。

整體來說，筆者覺得黃泉的封印除了畫面與音樂較爲可取外，其他部份的表現都不盡理想。如果您是獸鄉之守護者的擁護者，或者想要殺時間，那麼倒是可以試試本遊戲；不過如果您要找的是一套優秀的RSLG，那麼本遊戲就不符合您的需求了。



本文作者／米克

國外發行：ANJIN
國內代理：華義國際
遊戲類型：RSLG
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/3.1
適用機型：486DX以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：600元
測試配備：6x86L-P166、12x CD-ROM、32MB RAM、SB PRO II



過關高手

由於多數關卡敵衆我寡，NPC的AI又低，地形地物無防禦掩蔽實效，故筆者建議開戰前，先看清戰場形勢，了解敵方佈局狀況，儘量採繞行戰術、以有限力量針對少數敵群作突擊，以求各個擊破。千萬不要讓敵人有合擊的機會，尤其不要躲到退無可退的障礙物前，受到嚴重的傷害。

由於施法或使用武器攻擊，均需消耗體力，故在移動人物前，要看清楚移動後剩下多少體力值，以免欺近敵人身旁後體力不足，無法動手而坐以待斃。至於攻擊方位就不用太在意，因為就算偷襲，效果也不一定最大。最後，防禦時以結成魔界的效果較佳，魔力足夠時可多加利用。

●劇　情：B+
●操　作：B
●畫　面：B+
●聲　效：B
●耐玩度：B
●娛樂性：B+

綜合評比：B+



長久以來爲了教化人心、宣揚正義，幾乎大部份的遊戲都是以勇者鬥魔王，要不然就是愣小子闖天關、奪得美人歸等傳統劇情以饗玩家，讓大家在玩遊戲之餘，正氣塡膺、熱血似狂潮，對未來充滿了無限的期待。可是偏有些設計者不作如是觀，據筆者猜測，他們可能受到愛因斯坦相對論很大的影響，所以認爲正邪之間往往不是絕對，而行事則常常從不同的角度來著眼。近年來越來越多的遊戲不是站在人類的角度來觀看世界，「大魔王物語」正是製作群有心顛覆傳統、企圖重新詮釋正邪之戰？諸位玩家可能以爲它是個刀光劍影、殺氣騰騰的遊戲，那就錯啦，它的風格輕鬆幽默，玩起來有點嘻笑人間兩忘是非的感覺。

故事背景非常簡單明確，大致上是說魔族首領「大魔王」的七個女兒，心儀垂涎人類領袖「大勇者」已久，有一天背起行囊、也學那紅拂女連袂投奔情郎去矣（其實是被大勇者強行擄走了）。咱們心高氣傲的大魔王自然老臉掛不住了，但想起大勇者武功高強，實非等閒之輩，斷不可貿然進攻、自取其辱，當下只得懸賞徵求勇



者並設下試煉關卡來考驗。咱們嗜財如命的主角和骷髏婆婆，就在偷雞不著蝕把米、保証金被沒收的情況下，一老一少心不甘情不願地踏上未知的旅程。從故事背景就知道主角當初可不是基於什麼神聖使命去救人，而是形勢所逼。前幾個關卡的串場劇情，顯示主角

是個有點好色、十分愛錢、特別怕死的人，他會爲了魔女而改變嗎？人魔間的恩怨糾葛如何來了結？這正是遊戲的著墨重點所在。



本遊戲是一款採回合制作戰的RSLG，它的進行方式和市面上其他同類型作品差異並不大，但爲了有別於其他遊戲，它加入了「體力屬性」。在一般回合制的RSLG中，同一回合內無論攻擊、施法、防禦或休息，大多只能選擇一種行動，而本遊戲中只要您的愛將在任何動作後，體力未消耗殆盡，便可以在同一回合內繼續其他行動，而更靈活彈性地主宰戰局。不過有關體力值的變化，手冊上並未詳加說明。



筆者在玩遊戲時，只見人物的亮光移動範圍內，滑鼠移到每個地形方格時，體力值會出現變化，可能是人物走到該方格時所剩下的體力值。在這個剩餘體力值內，就可以去選擇何種攻防組合。這種設計能讓所有角色在同一回合內彈性行動，比其他遊戲僅有部份角色或某些特殊情況下才能持續行動要來得好。

另外人物在受到攻擊時，會向後退一格以減輕受擊力道，是這個遊戲與眾不同之處。當人物不小心陷入死巷、無路可退時，就得承受百分之百的攻擊傷害，這項設計倒也頗爲新穎。不過筆者發現受傷程度好像和攻擊方向無關，也就是說，就算你用八方藏刀式往敵人後方及兩側偷砍，也不見得比正面攻擊造成更大的傷害，如果可以改善加強，那戰術的運用就更多變化了。



在遊戲進行方式上，筆者覺得有一個小缺點，就是沒有設計出地形地物對攻防的效果。由於敵人即使不佩戴遠程武器，火力至少也有兩三格的攻擊距離，在勢單力孤、又找不到防空洞及天橋掩蔽之下，有時眞的被K得傷痕累累。如果有地形地物設計，就可以讓玩家利用來攻堅或避凶。

有關物品採購部份，雖無笑容可掬的店鋪老闆接待，但是購物選單設計得不錯，可以利用捲軸一次購足物品數量，而不用逐量點選。此外，所購數量有考慮負荷限制，當人物等級越高，越身強體壯，才能攜帶更多的物品，這是比較符合實際情況的設計，惟對喜歡背大背包的玩家而言較爲美中不足。

在操作指令方面則略嫌單調重複，每回合行動都必須重新選擇一番再按確定圖案，沒有提供「繼續上一回合動作」的簡化指令。而移動指令最讓人詬病，萬一不愼移到敵方身旁，發現體力耗盡無法攻擊時，還不能取消返回原地、只能悶聲挨揍。NPC的AI也不太靈光，他們多數是過關的關鍵人物，卻只懂得抱頭往前猛衝，逼得筆者只好捨命相隨，完全打亂了原先的戰術規劃。

遊戲提供的物品、魔法及魔獸種類並不多，不過手冊上的數據說明倒頗詳實，對作戰有很大的幫助。而畫面採用640*480 256色的高解析度顯像，畫質雖較細膩，不過感覺上速度略爲遲緩。人物造型活潑可愛，漂不漂亮倒是見仁見智。每個關卡開頭交待劇情的畫面，是用掃描實物圖片的方式，顆粒粗細尚可以接受。至於地形地物繪製，係採用時下流行的3D斜向視角，但在戰鬥畫面上，爲了表現出大型電玩的多層捲動效果，則切換成平面對戰模式，效果還算不錯。

總之，這是一套充滿魔獸魔法、人魔相爭的異世界。諸位若扮膩了人類勇者、厭惡虛僞的道德正義，不妨進來一遊，雖然它不是即時戰略、劇情也略嫌平鋪直敘，但玩起來很EASY，感覺不賴。

本文作者／HANK

設計公司：勁一番
發行公司：智冠
遊戲類型：戰略RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K、M
密碼保護：無
遊戲售價：660元
測試配備：P-120、32MB REM、SOUND BLASTER、S3、12 CD-ROM

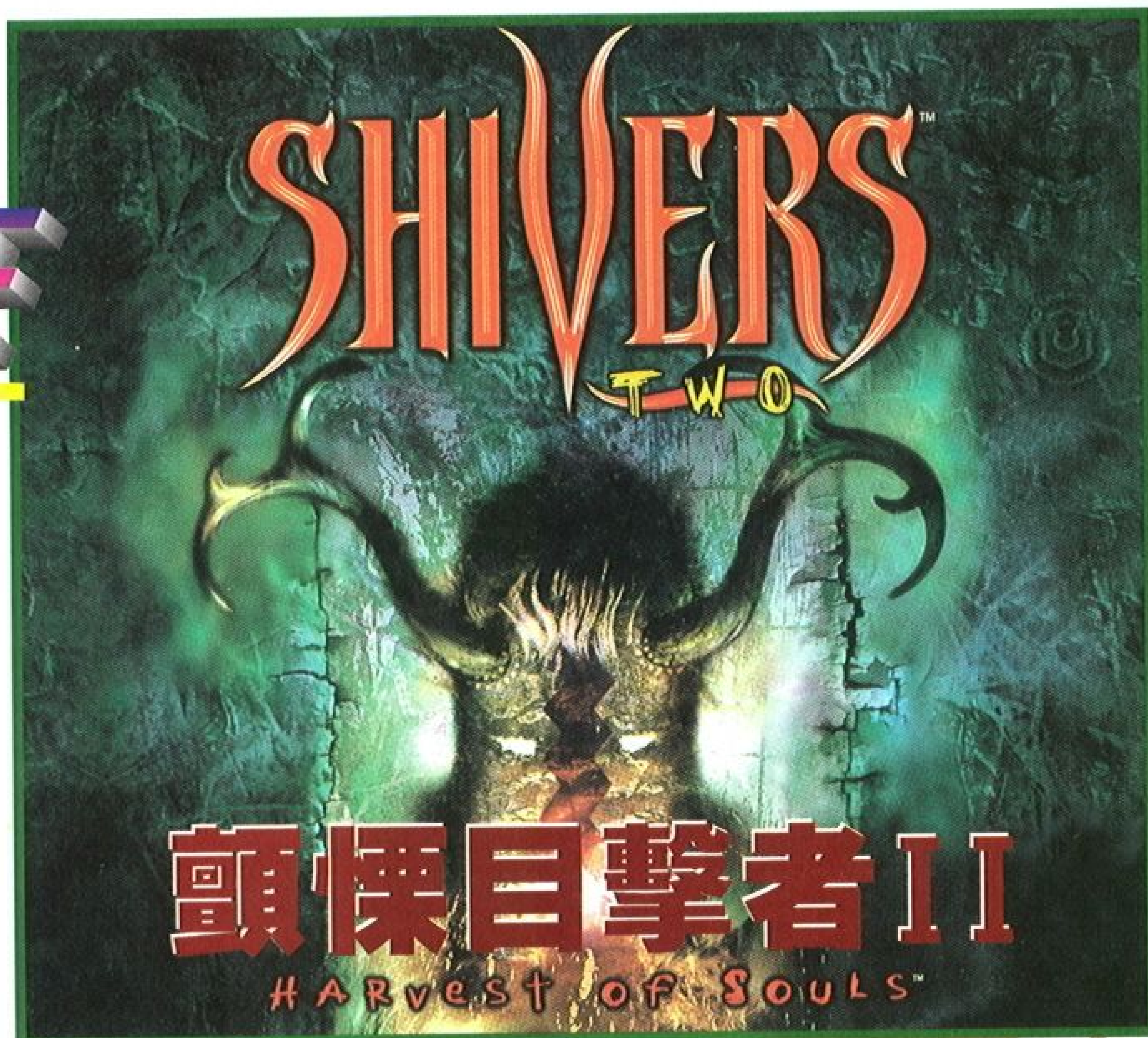


過關高手

由於這是個以解決益智謎題為主幹的遊戲，在遊戲之中雖然不能免俗的亦有一般冒險遊戲慣用之手法，就是『拾取物品、使用物品、閱讀所有訊息、蒐集線索…』等等公式，但是和益智謎題的難度相比，實在是微不足道。因為如此，所以本遊戲的遊戲說明書相當重要，其中有對於在遊戲中出現的益智謎題之介紹與規則闡述。玩家要有的心理準備，就是這些精彩的遊戲重點並不簡單，很容易讓你一試再試，絞盡腦汁，甚至有砸爛電腦而後快的衝動。為了預防上述的情況，本遊戲特別增加了一個『驚人』的選項，就是可以直接略過目前遇到的謎題，繼續遊戲的劇情。如果您玩本遊戲只是為了看看畫面，聽聽配樂和語音，那麼這個選項能夠幫助您儘快的完成本遊戲，但是您從本遊戲中所得到的無異於一般的冒險遊戲所給您的，甚至還更不足（沒有傲人的動畫，生動的角色和精彩的劇情）。本遊戲真正的好玩之處，即在於您搥胸頓足，百般嘗試之後通過了謎題考驗啊！

●劇　情	B
●操　作	A
●畫　面	B-
●聲　效	A
●耐玩度	A
●娛樂性	B

綜合評比：B+



本遊戲由冒險遊戲的大公司：Sierra所代理發行。在乍見之下，玩家很容易以為本遊戲是個和其他大部份的Sierra遊戲一般是個冒險遊戲，但是實際上則不然。這套遊戲在本質上，是個包含有許多高難度益智謎題的『益智類』遊戲，這些益智性的謎題，並不像以前也是由Sierra代理的"The Castle of Dr.Brain"或"The Island of Dr.Brain"一般的容易，其中有一些甚至是流傳已久的著名謎題，所以難度頗高。



在畫面方面，本遊戲運用了很強烈的原住民（印地安）文化的風格，在遊戲進行之中的屋內擺設、壁飾圖案、甚至遊戲的圖示按鈕，都是頗有古文化之美的設計運用。如同目前的趨勢，本遊戲亦是高解析度256色的畫面，相當細緻精美，在顏色的方面偏愛暗紅色系，設法營造出遊戲設計者想讓玩家能夠感受到的氣氛：『恐怖和詭異』。靜態畫面的製作頗為出色，在動畫方面，就比較遜色一些了。首先是畫面的大小，本遊戲可能是考慮到容量的大小，所以不論是靜態畫面或是動畫的畫面幾乎最大只有螢幕面積的二分之一強，動畫更是小到約只有五分之一，而且動畫還沿用了如銀河飛將四一般的『間格橫紋』之表現方式，解析度也不高，即使玩家把螢幕解析度切換到24bit的時候，依然是『醜醜的』。

遊戲是以第一人稱的方式來表現，所以玩家看不到自己

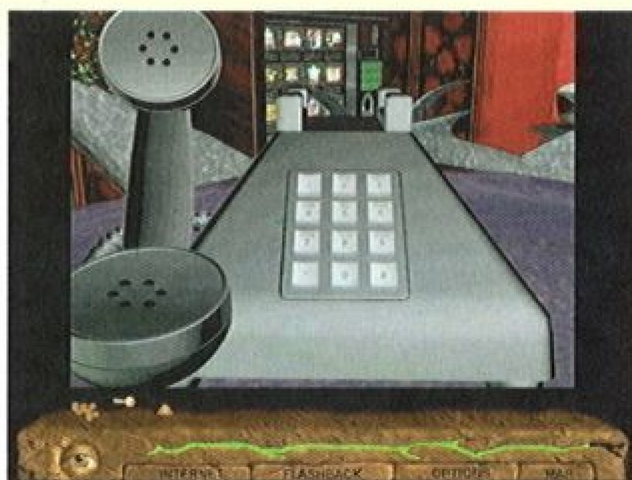


所扮演的主角所長的外貌，不過這還是其次，我想玩家覺得最疑惑的是爲何整個冒險過程，幾乎是一個人在空空蕩蕩的死城晃來晃去？本遊戲比較特別的一點是能夠『往上或往下看』，這部份是『無段』的，和其他的3D冒險遊戲只能夠左右無段旋轉有所不同。這種設計增加了遊戲的難度，玩家必須不時的往上下看看，才不會錯失一些重要的線索。其他的



前後左右方向之移動則是『固定』的，但是遊戲的『取角』並不是很恰當，玩家在移到下一個位置的時候，常常會有『瞬間大移位』的感覺，連慣性不足，原來想看的角度有時候也失去了。

在音樂和音效方面，秉承了該公司一向的水準，還頗能夠讓玩家摒氣凝神的沈迷於一種詭異的感覺中。語音方面亦是全程語音，效果不錯，例如在播放答錄機時，所聽到的聲音就眞的如同從答錄機放出來一般有一些『低沈單音』的表現。背景音樂並不多，但大多能給玩家一種『窒息感』，再加上自己一個人在廣大空間漫遊的疏離孤獨感，玩久了會很容易產生一股想起身出門找個活生生的人來聊一聊的衝動。在介面方面，本遊戲的『主角移動』部份是個不良的設計，不但不方便而且速度也慢。對話時可以選擇是否要顯示出對話內容的英文字，對非英語系的國家玩者是個不錯的設計，不過在文字的顯示部份則和語



音無法達成同步，算是一小缺憾。另一個設計是游標的部份，除了只是玩家可以移動的方向之外，還可以設定是否要在遇到可以使用或觀看的物品時改變顏色，這部份可以選擇全部都顯示或是只顯示部份，省卻了玩家地毯式搜索的辛苦，但是卻間接降低了玩家的聯想力與解謎的難度。

另外，本遊戲的設計中，玩家如果沒有即時找到所有的魔法棒棒或是誤入險地，螢幕底下的生命光棒會慢慢失血，最後氣絕身亡倒地，遊戲還會出現一段文字『嘲笑』玩家一番。這個限制並不是很好，因爲要解決冒險或益智遊戲的謎題，需要在沒有時間壓力的情況下慢慢思考，如果再來個時間限制，不知道其意義何在？是要提醒玩家不要爲此遊戲浪費太多時間嗎？

本遊戲其他還有一些不錯的設計，例如在玩遊戲中，可



以直接連上網路和其他正在玩本遊戲的玩家一起討論本遊戲，或是甚至把謎題設計的原型提供給玩家，玩家可以依照其語法，設計自己的謎題，用電子郵件寄送給其他的『仇人』，浪費他們的生命和時間，呵呵！

綜合言之，本遊戲算是個經過包裝的『益智遊戲』大集合，雖然有一些冒險的成分，但實際上一切的劇情都只是爲了把所有的益智謎題融入一個『故事情節』之中。本遊戲並沒有花太多心血在動畫上面，但是靜態的畫面卻有著獨特的『原住民』風味，相當引人入勝。在缺點方面，就是畫面太小，移動的方式不佳，以及讓主角太過的『孤獨』，缺乏了人際互動的趣味。另外，時間和生命的限制，對一個益智遊戲來說是否適當亦是直得好好商榷的。如果玩家在進入本遊戲之前，能夠稍微調整一下心態，就不會因爲抱著『來看戲』的心態而大失所望了。對於喜歡思考，破解傷腦筋問題的玩家，就絕對不可以放棄挑戰這個遊戲的機會了!!



本文作者／黃俊銘

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：益智冒險
發行版本：光碟版
使用平台：WIN
適用機型：486DX2/66
記憶體：12MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：MOUSE
密碼保護：無
遊戲售價：未定
測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM



仙劍奇俠傳95版

●暢啃



想當年有多少人，爲了它而挑燈夜戰，有多少人爲了它，痛哭流涕。在榮登了N次排行榜冠軍後，已過了數年的時光，就在我快忘掉那已久的記憶時，忽然在101期看到那不大不小的廣告，我就被震憾住了，原來是仙劍奇俠傳95版的兌換辦法！由於先前已玩過DOS版本，所以不好好地試試WIN95版本，就太對不起我那一台P-200 MMX了，而經過了一番千里尋路後，小人我終於拿到那WIN95版本的光碟片，和那4張美美的彩色圖卡。

一進入遊戲後便馬上被那精采的開頭動畫給感動個半天，而且音樂和音效也都重新錄製，（雖然有些配得很菜，如：打鬥時的叫喊聲）所以音質也變得很好，而戰鬥場景和地圖也變得更精細，而一些繁雜的迷宮也變得比較簡單，讓遊戲進度可以變得流暢，但其中的最大優點，就是物品覽上都有詳細介紹各物品用途，使玩家不用像以前一樣，要邊玩邊查說明書。雖然遊戲內容沒有改變，但途中的過場動畫都有著不輸國外水準的功力，尤其是最後的破關畫面，眞是讓人哭死不償命！

而光碟版上你可以不用載入硬碟就可直接進行遊戲，只是沒有存檔而已，所以想要一次玩到底的玩家，倒可以試試看，其中還有六個電影短片，讓你不用玩就可看到其中精采的過場動畫，而且還附贈一些SS版的開發圖片，看主角們變成日本版的模樣，也是別有一番風味。

仙劍奇俠傳95版，不論是畫面、音樂、音效都已是一個十足的上乘作品，假如能有眞人語音，那就可完美了，看了以上那麼多優點，不管是已玩過了還是未玩過的，都誠心建議你一定要玩這一套巨作。不玩讓你後悔一百年！

神鵰俠侶

●小子



在去年的雜誌上看到神鵰俠侶的介紹之後，我便時時注意它的發售日的到來，等了許久卻不見蹤影連雜誌也不曾報導，等得我是望穿秋水。終於在今年暑假七月各大雜誌上看到芳蹤，不久後終於發售了，騎著我的「赤兔125」狂奔至賣店，一看到售價六百多，一時猶豫不決萬一不如雜誌所言該當如何？還是等看了雜誌評論之後再決定吧！等了幾日之後，終於禁不住心愛的小

龍女呼喚，管他的買了再說，不會唬人的。

拆開盒子後拿起光碟立刻安裝，怎麼才三十幾MB，查了一下光碟，居然一樣，心想製作小組眞是厲害，如此巨作只用三十幾MB就完成。進入遊戲後，怎麼沒有開動畫，算了！好GAME是不需華麗的包裝，終於開始我和小龍女的眞情之旅…。啊…天啊…我被騙了。遊戲雖然沒有BUG（我沒發現）但是缺點不少，在此一一列出：第一、劇情嚴重縮水。「歐陽鋒、楊過智取飛天蝙蝠」、「小龍女驅蜂退群魔及夜鬥全眞諸道」等，連「楊過捨命相救小郭襄」也被刪掉，眞是不可原諒。第二、人物被刪減、大金公主完顏萍、赤煉首徒洪凌波、小東邪郭襄等等，而藏邊五醜變二醜，更不見雜誌所提瀟湘子、尹克西等人還有「三戰定盟主」中的南帝高徒朱子柳。還有楊過的黃毛瘦馬及公孫止的漁網陣。那來封面所說「完整金庸原著情節」之言。第三、操作不靈敏，滑鼠反應不良。第四、也是最不滿的一點，廣告不實、劇情只到「楊過斷臂遇神鵰」，稱爲第一部，而我遍尋外盒包裝及雜誌內容均未提及此點，受此大騙我心有不甘。

另外需要練功及不太合理的地圖只是爲了掩飾劇情的薄弱，小子我用FPE之後只用了八個多小時即時破關。此遊戲的介面取法至「仙劍奇俠傳」，但是表現卻不及前者，小子的電腦爲P-120、16MB RAM、STG-2000 SVGA CARD & 2MB RAM，雖然不是高檔配備，但跑此遊戲卻不甚流暢，遠不如以前用486-66跑「仙劍奇俠傳」，程式寫得不夠完美。唯一的優點就是使用了CD音源及背景音樂悅耳。製作小組改編金庸名著的立意良好，可是成果卻不甚理想、虎頭蛇尾，甚至濫改原著，教我這個金庸迷不忍睹之。

神奇傳說-時空道標



●Lion

猶記數個月前，筆者爲了玩「神奇傳說」這一款遊戲而「廢寢忘食」，只因其豐富的劇情，華麗的畫面及悅耳動聽的音樂，令人玩後不忍心關機。後來，「神奇傳說」推出了續集「時空道標」，筆者又再一次深陷其中，不眠不休（有點太誇張了）的玩了三天三夜後，終於看到了最後的結局。

「時空道標」比前作的劇情更加曲折離奇，猜不到下一步會如何，劇中主角們還穿越時空，回到過去。劇情的介紹，仍是由可愛的小人物造型的主角們來扮演，可愛的動作及幽默的對話，令筆者非常喜愛。爲此，筆者便在每一場戰鬥中的最後一回合（敵人全滅的那一回合）存檔，以後若只想看劇情，只要讀取記錄便可以「重溫舊夢」。戰鬥方面，「時空道標」的場景更多更漂亮了，船上、墓地、海灘…等等，令玩家大飽眼福。

而人物在戰鬥中升級時，便有自己的「升級動作」，例如「卡羚」便是轉一轉自己的魔法杖，再比一個勝利的手勢，每一動作都配合主角的性格而做，令人不禁讚嘆製作人員的用心。「時空道標」有這麼好的劇情及戰鬥畫面，那音樂、音效豈有不好之處。CD中收錄了二十餘首歌，支支動聽，且配合場景，讓人完全溶入遊戲之中（順便告訴你，在「時空道標」破關後再次去玩時，便可以選擇場景的音樂）。

聽說在「神奇傳說」這一款遊戲中最大缺點便是有一些蟲蟲（BUG），但是筆者在玩「神奇傳說」時卻完全沒碰過，而在「時空道標」中，只有當戰鬥中在第一回合馬上存檔，隱藏寶物便出現了，這也只能算是一個對玩家有利的BUG吧！

市面上的RSLG的遊戲很多，但能和「神奇傳說」及「時空道標」相比的卻是寥寥無幾。不要再猶豫了，趕快去買一套來PLAY吧。



超時空英雄傳說2

北方密使

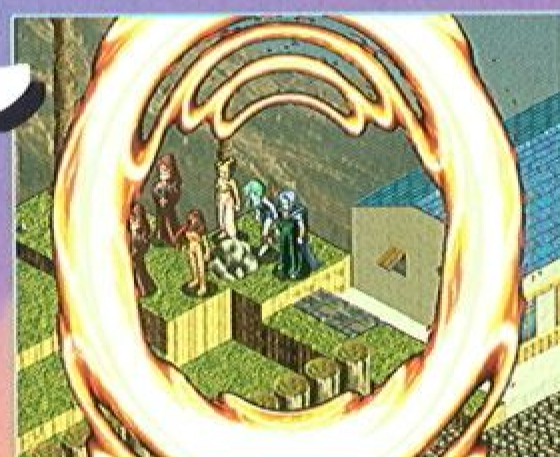
開發中畫面

















- 空前之大：超過100個章節的龐大完整遊戲世界。
- 完全多線式：真正的多線式劇情，耐玩度、遊戲性無懈可擊。
- 創新雙主線：您可以選擇以男主角或女主角進行遊戲，隨著您所選擇的不同將會歷經不同的故事情節。
- 超強職業系統：近百種職業可供選擇轉職，讓您自由組合您的隊伍，除了魔法劍術外連戰士、騎士和武道家都有必殺技
- 其它：300種千奇百怪的道具和物品、高達20層高度差的45度斜角立體戰場 、長達60鐘約40首精心製作的CD音樂、120種以上的魔法劍術和武術動畫特效、同時支援DOS/Win95與強化的操作介面。



1998年1月
雙CD震撼上市

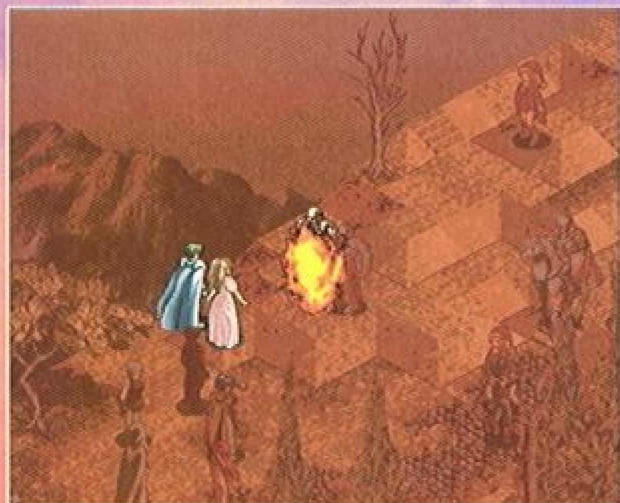
百種以上法術、劍術、武術、隱技，劍氣衝霄收覽您的視線

宇峻科技股份有限公司
U&J TECHNOLOGY CO., LTD.
板橋市文化路一段127號2樓
服務電話:(02)2720089 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw

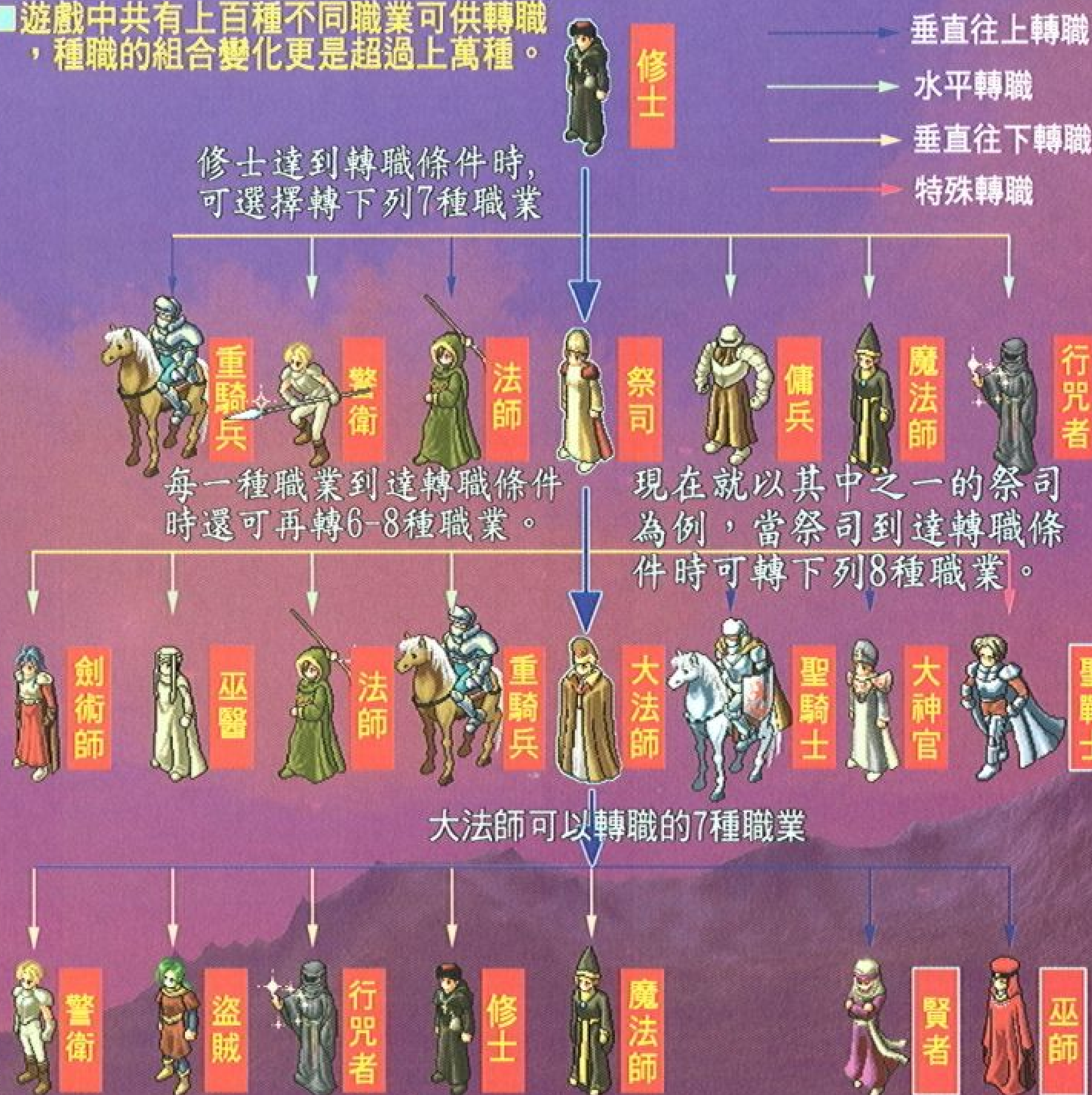


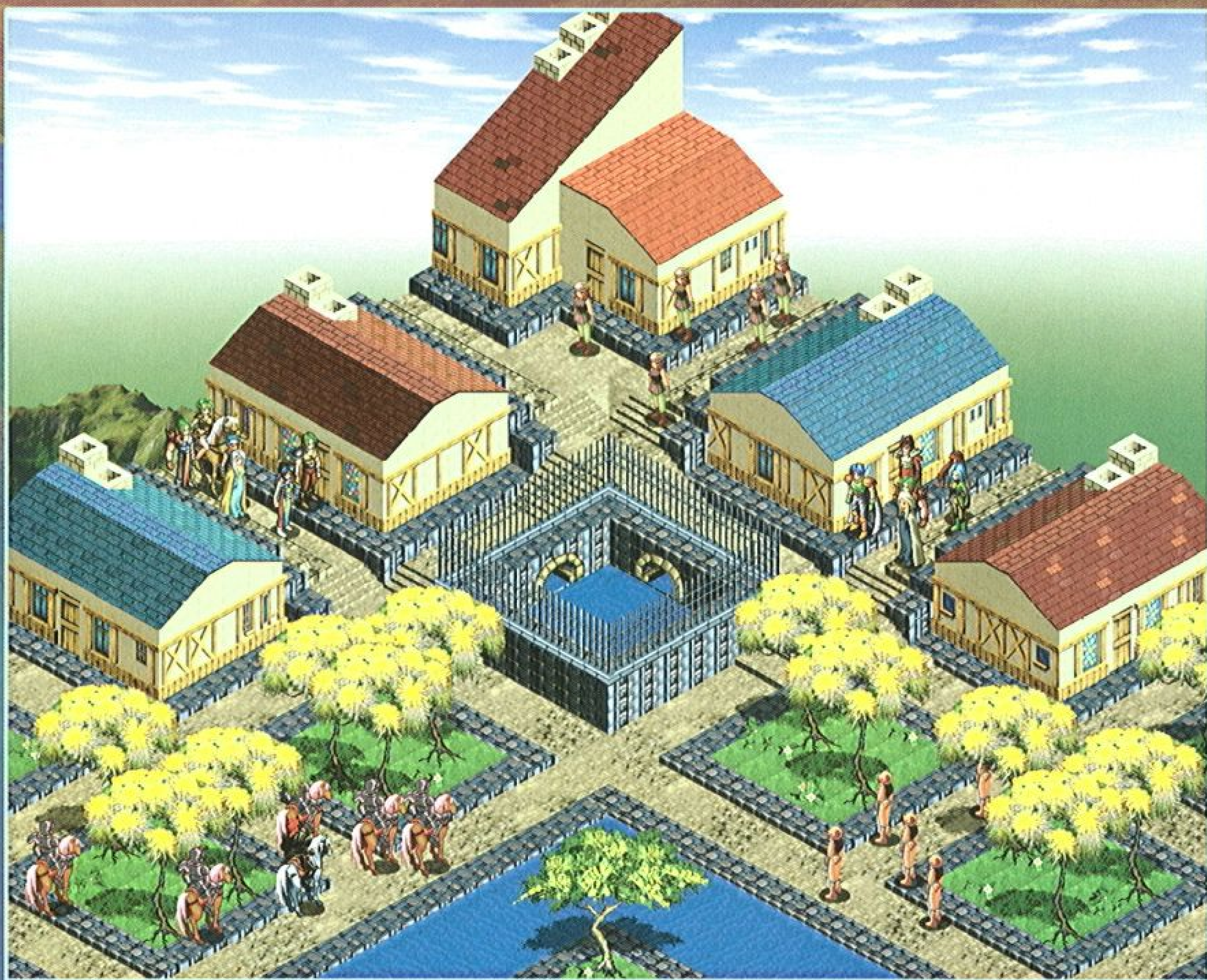
台灣總經銷: 軟體世界
智冠科技股份有限公司
台北:(02)78891
台中:(04)202087
高雄:(07)81509











宇峻科技在復仇魔神推出後廣受好評、佳評如潮，在此感謝各位玩家的支持，為了回饋玩家，我們以更精益求精的態度製作出復仇魔神的續集－北方密使，我們保證這絕對是一款不容錯過的頂極遊戲。

不斷追求創新的
戰略RPG

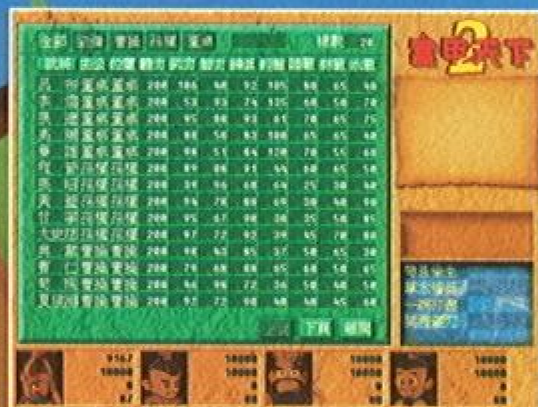


富甲天下2

THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS Ⅱ

三國霸主再度歡樂出擊，全新３Ｄ立體造型堂堂登場！
攻城掠地、據地屯墾，全面考驗您的經營謀略！
用兵設謀、擴張領土，統一天下大業盡在您的掌握！
新增數十項計謀，完全發揮您的聰明才智！
更多更有趣的特殊場所，以及更多爆笑的突發事件！
可單人過關，或是四人同樂，讓您享受熱鬧無比的競爭樂趣！


◎想逃漏過路稅！門都沒有！單挑勝過我再說吧！


◎百餘名三國武將登場，正是您收買人心、招攬賢才的大好機會！


◎所有文官武將皆以三Ｄ技術製作，造型逗趣，獨具特色！



笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！


◎指派軍師，善用計謀，可不戰而屈人之兵！


◎以三國時代為背景，結合策略與益智的爆笑大富翁遊戲。


◎主公的詳細資料，讓您隨時掌握狀況！


◎可以指派城主，建設城市，訓練士兵，來抵抗敵人的攻擊。

適合朋友歡聚
全家同樂的
三國大富翁益智遊戲

T-TIME
TECH&ART



光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
台北市濟南路二段13-1號3F TEL:(02)395-7200 FAX:(02)395-7201

三國人物古錐大對決

想到腦筋打結・笑到肚皮發麻

- 三國史上的經典戰役
- 擠破頭殼的棋局佈陣
- 死也甘願的電腦智慧
- 爆笑誇張的音樂音效

挑戰您的智慧

- 開創棋類遊戲新玩法，規則簡單，樂趣無限。
- 可三人同時對戰，相互制衡，戰情瞬息萬變。
- 劉備、曹操、孫權等三國豪傑一一登場，協助您完成您的雄圖霸業。
- 生動活潑的人物造型以及精緻細膩的場景畫面，展現華麗而獨特的遊戲風格。
- 精心錄製的語音及音效，帶給您最佳聽覺享受。
- 九首CD音軌音樂，音質絕佳，首首動聽。
- 操控簡易，無繁複指令，一支滑鼠即可解決所有問題。



力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL:(02)771-2968 FAX:(02)778-3633
2F NO.258 SEC.3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net
UMAX GROUP

WAR INC 之 最後武力

歡迎您加入專門處理全世界武裝衝突的Granite 公司，
Granite為傭兵工業上成長最迅速及最先進的ITR
（國際戰術反應公司），提供最佳的傭兵服務

集合●公司經營●股票投資●科技研究●部隊設計

並藉由股票買賣可以接管其它上市公司，
進而提供部隊設計與科技研究

Enemy Unit

超強新型態即時戰略遊戲（策略＋戰略）

將再度沸騰您好戰的血液！

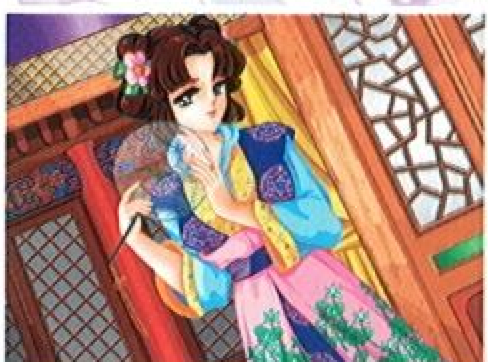


力藝資訊股份有限公司
Playtime Entertainment Inc.
台北市南經東路三段258號2樓 TEL:(02)771-2968 FAX:(02)778-3633
2F NO.258 SEC.3 NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.
http://www.playtime.com.tw e-mail:playtime@ms2.seeder.net
UMAX GROUP









八年間培養西門慶成一完美男子漢，以娶得十位美嬌娘為目的的養成冒險遊戲。

必須擊敗多位超級情敵，並討好眾家女子，提昇或平撫其熟練度、忠誠度、受孕成功率及吃味值等屬性。

要注意氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、金錢及口才等各種花花公子必備之數值。

有逛青樓、混賭場、上剃頭攤、泡澡堂、造橋舖路、讀書踏青、練武等養成活動。



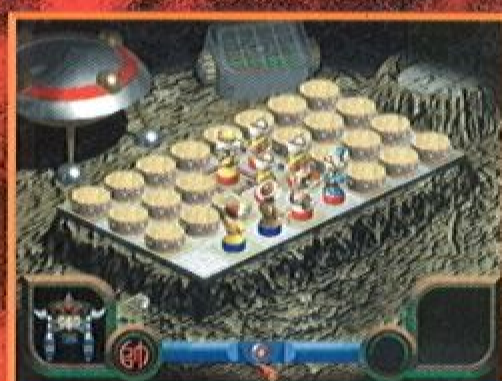
總動員

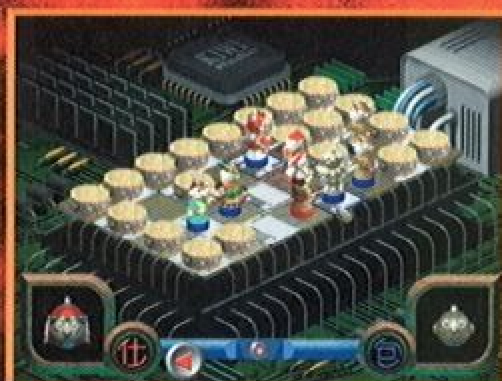
下盤好棋，換個好心情！
陪你殺時間的好朋友

從不抱怨、任你宰割的3D立體棋子，
自動自發、逗你發笑的即時開打動畫，
沒人陪的可以一個人玩得開心"暗"爽，
二人世界更可以甜蜜的邊玩邊培養感情！

沒什麼理由，只要放輕鬆，
玩『暗棋總動員』就對囉！







◆大人小孩都適合的最佳親子娛樂遊戲。
◆奕棋時間最短，最容易學的棋盤遊戲。
◆有單、雙人對奕模式及段位認定模式。
◆每個棋子動作時都有一個可愛的動畫。
◆棋子、棋盤、背景、動畫皆以3D工作站繪製！



軟體世界　智冠科技股份有限公司

神鵰俠侶

金庸

一個人的時候，你會想起誰？
痛苦或快樂時，你想與誰共享？
戀人啊！這世界最奇妙的一種關係，
心靈狀似親蜜，距離卻可能遙遠．．
一起來看看楊過與小龍女這段世紀傳誦的戀情吧，
從劇情中解讀江湖的艱惡，由遊戲裏體會愛情的真諦，
不論神鵰迷或是遊戲人都不能忘記的清新佳品。









軟體世界 智冠科技股份有限公司

武俠小說大師金庸談情說愛名著
楊過、小龍女之激戀俠情RPG

問世間情為何物，
直教人生死相許？



故事描述楊過由少年長大成人的歷程。
以滑鼠游標即可輕鬆控制人物及裝備物品。
環環相扣的謎題，還有趣味的人物小動畫。
靈動可人的人物造型及纏綿繾綣的背景配樂。
有桃花島、活死人墓、重陽宮、絕情谷等重要場景。

他，堂堂大理國王子，
視自家絕學一陽指爲敝屣。
他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。
他沒有身負蓋世武功，
卻很喜歡打抱不平。
他很是多情，卻絕不濫情。
他，就是段譽，
你就來扮扮他，
體驗他的情、他的愛、他的奇遇…

遊戲特色：

● 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
● 45度角斜向3D立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
● 聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家名派武功。

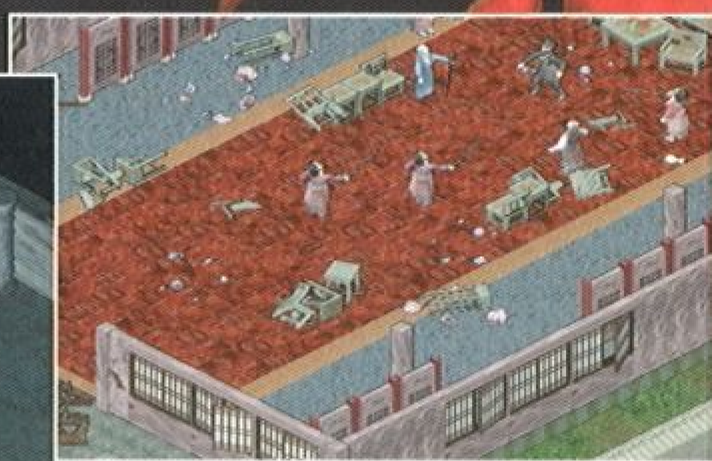




● 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
● 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻及精妙的凌波微步。
● 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
● 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，不僅可以打得過癮，還有數不清的謎題難關等你來解。









天龍八部

金庸





青衫磊落江湖行，今生無緣悔多情。

六脈劍氣碧煙橫，凌波微步影無蹤。

金庸原著改編，最富傳奇色彩、

畫面最豔麗的角色扮演＋冒險遊戲！



完全支援WIN 95平台！



















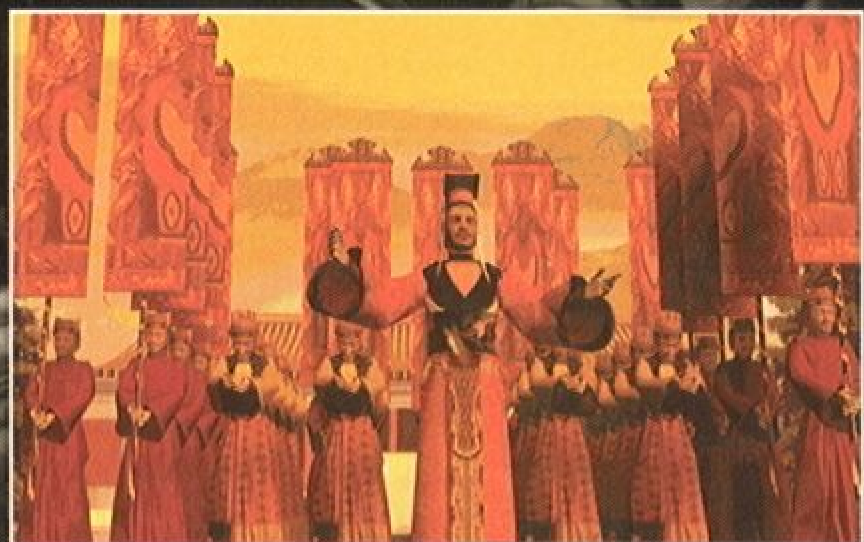
軟體世界
智冠科技股份有限公司 代理發行

馬跡一蹴荊門口，
鼓聲怒、鎧甲兇，
疾雷破山風。
旌旗北捲天地泣長紅，
千古興亡多少事，
不盡長江浪滔中。
得意江山無敵手，
笑問天下誰英雄！





*戰爭不再是一個呆板圖樣對著數字打仗，活生生的戰爭已經開始。
*武將單挑全由玩家自由操控，彈指之間一決生死。
*風、雨、雷、電、雪、霧等多變的天候讓您如臨戰場；高山、深谷、海洋、森林草地、城郭、野寨等逼真的地形給您眞實感受。



*步兵、弓箭手、騎兵、攻擊船、投石車、運糧車、軍師等十一種各式的海陸兵種。
*可功能不一的各式建築，主帥營、兵營、軍火營、崗哨站、軍師營等。
*混亂、收買、僞裝、飛石、地火等各種驚人法術大鬥法。
*投擲落石、挖掘陷阱、過水搭橋、架攻城梯、火燒赤壁、水淹七軍，眞正沙場殺戮的戰爭實感。







軟體世界 智冠科技股份有限公司



我不是花花公子，
我只是天性如此．．
我不亂愛女生，
無奈總是假戲成真．
一男多女恣意追逐風月情愛的冒險遊戲

天生情種賈寶玉邀大家一起走進大觀園，
體驗他的愛情之路及未來前途！

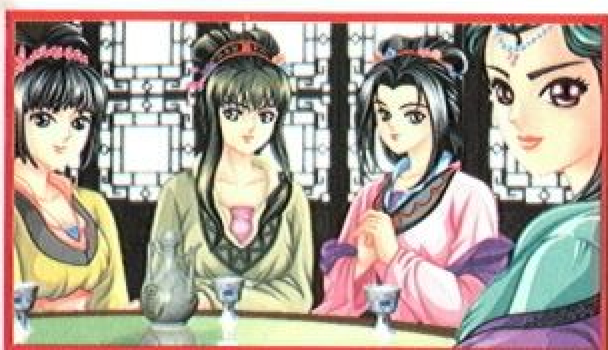












軟體報報

中華民國87年元月號

公司專訪篇　業界動態篇　八卦新聞篇







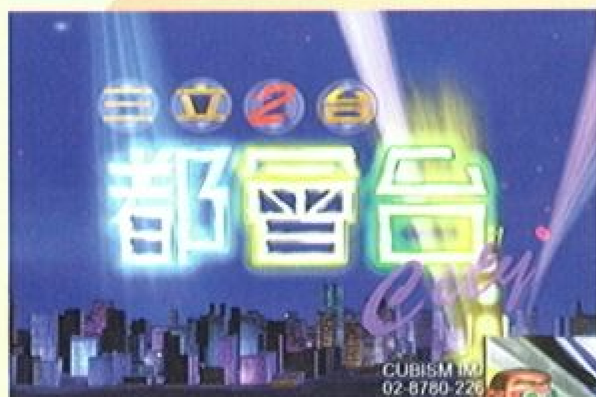
◎登記／局版臺誌字第8603號　◎帳號／40423740

現場報導：皮蛋妹

專訪　立體派影像科技

上一回兒皮蛋妹在專訪篇中已經打出了預告，要帶看倌兒們去瞧一間『新的公司』，這個新嘛！是指它在遊戲界中資齡的新，不過在廣告界他們可是頂頂有名的老字號唷！這間公司就是製作歡樂大航海的立體派影像科技。

如果直接介紹這間公司，相信有許多的讀者們一定不太清楚，所以小女子先從他們所做過的廣告動畫介紹起，他們所涉獵的廣告業務相當廣泛，有第32屆金馬獎頒獎典禮的動畫、三立衛星都會台的片頭、快譯通電腦辭典的電視廣告、以及超級星期天、天生贏家、綜藝萬花筒、飛碟電臺、東龍家電等等節目的動畫場景，這些精彩的動畫廣告可都是他們苦心製作的唷！所以囉！他們在動畫設計的部份實力是相當堅強的呢！現在他們將廣告3D動畫技術與電腦遊戲相結合，正緊鑼密鼓地籌劃著他們的第一套遊戲處女作－「歡樂大航海」，嘿！這可就和遊戲有相當大的關連了，皮蛋妹怎可坐視不理呢？







這些精彩的節目動畫都是由立體派製作的喔！

於是，皮蛋妹趕緊四處央求希望能採訪到該公司，終於獲得他們的首肯，而且接受我們採訪兩位先生是：公司的動畫總舵手以及資深的程式設計師，總舵手馬先生在廣告界算是元老級的人物了，與國內許許多多知名的導演合作過廣告動畫，而程式設計師陳志明先生則是設計過多款的遊戲例如像是：富甲天下等都是他親自操刀的作品。好了，趕快進入咱們的正題吧！

皮蛋妹：我一直很好奇的一點是，你們公司在廣告動畫製作上有那麼深厚的根基與實力，爲什麼會想要做遊戲呢？

立體派：其實我們之所以會想做遊戲，也是對設計廣告動畫的CASE感到厭煩了，做廣告的時候每天都忙得團團轉，甚至好幾天都不能闔眼，將成品交給導演時，還得和他們『盧』半天，有的導演要求的比較嚴苛，就得東改西改地符合他的要求，但是創作這種東西總是有點主觀，也不可能一昧地照著他們的想法去做，同一行做久了總是會倦怠的，而做遊戲這個念頭在我們的腦海中已經盤旋許久了，遠在去年的時候就已經有了企劃案，甚至一些設定和圖也都繪製好了，只是礙於當時沒有會撰寫程式的人才，所以才一直耽擱下來，直到今年的四月志明進公司之後，一切才算正式開始動工，也因爲先前做動畫累積的經驗，所以我們在繪製遊戲時就比較輕鬆。

皮蛋妹：那爲什麼會選擇設計歡樂大航海這種類型的益智棋盤遊戲哩？

立體派：因爲這類型的遊戲比較討好，接受度也比較大，所以我

們選擇這樣的風格來切入國內的遊戲市場，希望玩家比較能接納，而且快過年了，玩玩這種類型的GAME也比較熱鬧些。

皮蛋妹：但是市場上已經有這麼多同類型的產品，你們設計這套遊戲時，是否有什麼創新的點子咧？

立體派：這也是我們當初著手企劃遊戲時頗費腦筋的地方，就是因爲國內遊戲界已經充滿了太多這種LIKE的遊戲，所以我們當初把遊戲的背景設定在中古世紀的時期，而我們的取材也都是著眼於16、17世紀的文物；遊戲的進行是以海上探險爲主，玩家在遊戲中扮演當時著名的航海家，率領一支冒險艦隊，要爲玩家效命的國家去發掘新大陸，遊戲中設計了相當多的島嶼，除了探險之外玩家在遊戲中還得要：建設新大陸、壯大船隊、防衛您的對手，有時候在海底還可以找到寶藏唷！如果任務圓滿達成，回國的時候，國王將會給您晉升官階或是給予小小的獎勵，讓您有再次出發的勇氣及信心，遊戲的設計融合了策略、作戰、交易、尋寶等等的特性，希望藉此帶給玩家新的體驗。

皮蛋妹：除此之外，歡樂大航海這套遊戲還有啥比較特別的地方呢？

立體派：遊戲中精心設計了二十種不同謀略，玩家在遊戲中要善用各種謀略，也爲遊戲更添變化，而且還有數種特殊角色，有橫行四海的海盜船、神出鬼沒的大、小海怪、危險的百慕達漩渦、破壞力超強的海龜、還有漂亮的美人魚會出現喔！而七種功能不同的特殊島嶼也讓進行遊戲時更俱挑戰，有提供買賣二手船的骷髏島、放手一搏豪賭一把的金銀島、及用便宜貨跟土人換取高價值貨物的風之島等等，讓玩家在遊戲中能發揮各種手段，並完成國王交付給您的神聖使命。




快過年了，適合和朋友們來場海上競賽喔。

皮蛋妹：你們公司擅長的是動畫設計，那在歡樂大航海中有沒有啥突出的表現？

立體派：這部份也是我們苦思之處，總不能砸了自己的招牌吧！在遊戲場景的部份全部採用3D模型製作，使畫面看起來更具有立體感，炫麗的海上風光、數十艘中古世紀的華麗戰艦、四十餘個各具特色的島嶼、數十種栩栩如生的海洋生物、藉由這樣的環境營造，能讓玩家猶如置身於十六世紀的海洋之中。在人物造型方面，則是經由造型設定人員按照各國特色進行紙上設定，再交由3D模型師進行製作，在模型師嘔心瀝血的繪製下，紙上的人物一一躍入遊戲中，而動畫的部份，採用目前最先進的動畫技術來進行製作，精緻可愛的3D模型搭配優美細膩的動線穿插在3D動畫中，希望玩家會有新的震撼。

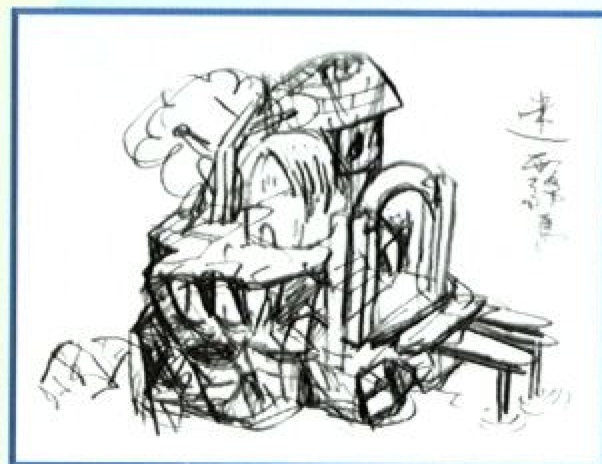




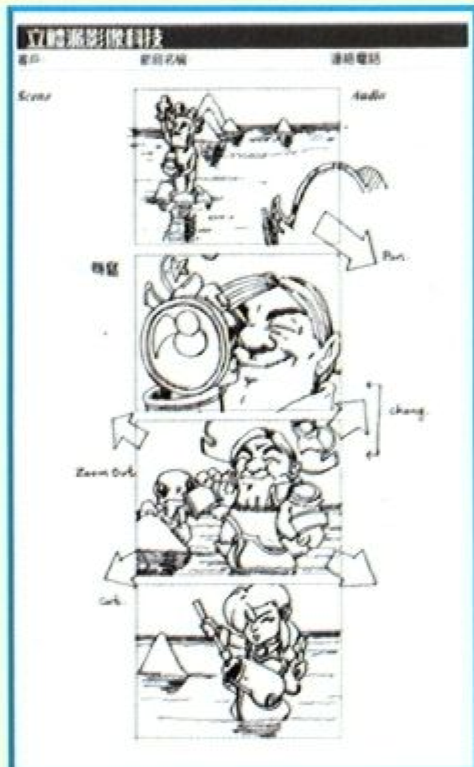
遊戲場景全部採用3D模型製作

皮蛋妹：在遊戲的玩法上，與其他遊戲是否有什麼不同之處？

立體派：有的，玩家在進行遊戲時，只要您的艦隊先到達新大陸，便可將它佔領，佔領後便成爲殖民地，在殖民地上可從事建設、採集、或船艦調度等指令，在建設方面可依您的策略來建造木材廠、鐵礦廠、造船廠、修船廠、採集場等，在船艦調度方面玩家可依需要進行調度。當您的艦隊到達他人的殖民地時，可繳交過路費或直接發動戰爭，發動戰爭時由雙方船艦開炮互擊，將對手所有船艦擊沈便可佔領本地。若被敵人擊敗則要繳交雙倍過路費，若不分勝負則




原畫草圖



雙方船艦各自歸隊。雖然沒有開發連線功能，但是遊戲中單人及多人的玩法就足以讓玩家過足癮了。

皮蛋妹：設計遊戲迄今，有沒有感想呢？

立體派：嗯！先前做廣告的時候，做得好的話一年甚至會有三百多萬的進帳，現在投入這個未知的市場，我們只希望做出來的產品玩家可以接受，而做遊戲是在有限制之下做最大的創意，並結合各種IDEA將其呈現，比起做廣告有更高的自由度，所以我們以後的方向會漸漸轉向做遊戲，至目前爲止我們已經企劃了下一套的麻將遊戲，希望能在明年度與玩家見面。

皮蛋妹：喔！說到麻將，小女子的興致就來了，能否稍稍先透漏一下這套遊戲呢？

立體派：我們是將遊戲的腳本設定在公元2050年，那時候麻將不再僅僅是國粹而已，在奧林匹克運動會中麻將成了全世界的運動，並列爲比賽的項目之一。我們會著重在虛擬電腦3D的感覺之中，不同的時代整個遊戲會有不同的風格，甚至麻將牌科會也會隨之改變，玩家還可以和古聖先賢同桌競賽一較高下唷！

皮蛋妹：哇！聽起來眞不錯說，希望明年能有機會可以玩到，也很感謝兩位在百忙中抽空接受小女子的專訪。

玩家如果對立體派影像科技有興趣的話，可以到他們的網站上瞧瞧去：

http://www.cubism.com.tw

好康ㄟ道相報…

嗯！下回啊！咱們去瞧瞧以做中國式戰略遊戲成名的旭光資訊，聽說他們現在正招募人員，準備在遊戲界來一番絕地大反攻唷！相信喜歡中國式戰略遊戲的玩家，對他們的虎將神兵、中國武將列傳等遊戲一定都印象深刻吧！而且他們公司在3D技術和美工方面的實力都是不容小覷的呢！所以啦！皮蛋妹怎可能讓讀者們錯過咧！走，讓咱們一同去拜訪旭光資訊吧！



一手報導：皮蛋妹

T.T.STATION資訊廣場大剖析

八卦·八卦·八卦，什麼樣的事件才可以稱的上是八卦？

新聞·新聞·新聞，什麼樣的消息才可以稱的上是新聞？

嗯！今兒個就讓皮蛋妹來告訴各位：最八卦的事件是要能符合潮流的，最新聞的消息要是能掌握人心的；現在正逢歲末年終又是電腦大降價的時期，相信購買電腦和週邊配備是許多讀者哈很久的事了，所以本期的八卦新聞皮蛋妹就帶您去瞧瞧電腦賣場的生力軍－T.T.STATION資訊廣場。

今兒個，皮蛋妹帶領著大家來到希爾頓大飯店隔壁的T.T.STATION，這間賣場是今年度暑假時新開幕的，開幕期間還舉辦『一翻兩瞪眼，500萬現金大放送』！咦！您瞧瞧您老兒身上穿的可不就正是他們公司的T恤嗎？聽說該賣場剛開幕時，印製了兩萬件的T恤大方送唷！造成臺北街頭一片片制服海，每個人都成了他們的活廣告，這個宣傳手法可眞高明呀！不過他們爲啥肯花這麼多的錢錢來辦活動呢？嗯！就讓咱們勇闖虎穴一探究竟吧！

坐著299公車，正好就停在T.T.STATION賣場的門口，下了車首先映入眼簾的是一排排明亮的櫥窗，瞧瞧這櫥窗充滿了設計感，看起來頗有百貨公司的模樣，雖然櫥窗中展示了各式各樣知名品牌的電腦產品，這裡還是南來北往的樞紐，火車、公車、捷運的出口，在這兒開店做生意還眞是不錯喔！



▲絕佳的地點、人潮匯集處



走著走著，這賣場的感覺果然與傳統賣場有相當不同的感受，明亮寬廣的空間、一塵不染的環境、佔地寬廣的賣場、各式各樣的電腦產品商家，果然有其獨到的一面，不過這樣逛著逛著也不是辦法啊！這麼大的資訊賣場走不好可能還會迷路哩，趕快輾轉找到服務台，向水水的服務台小姐說明來意，請她代爲找尋今天的地陪，不一會兒地陪即其企劃部的易頓開先生則出現帶領以便參觀。

離開服務台，經過一排細長的休閒區，兩旁掛有各大廠牌卻充滿創意的廣告燈箱，彷彿像走進香港地鐵一般。燈箱前，設有幾張長條座椅，供遊客休憩。爲什麼會有兩位可愛的小姐，推著餐車沿街叫賣咧？莫非T.T.STATION想搶廣東茶樓的生意，學人賣起小籠包來了，易頓開先生說當然不是，原來是賣場中一項特別的服務－『飲料免費招待』，這個點子是T.T.STATION的黃董事長想出來的。嗯！眞有創意，逛累了有地方歇歇腿、殺完價有飲料可潤潤喉，眞是再體貼不過了。

往休閒區的另一頭



▲有玩又有喝不錯唷！
您也想來上一杯嗎？

走去，舉目望見的是各類型的搖桿排列著供消費者試用，眞是貼心，名人賽，每週的冠軍都有一拖拉庫的獎品帶回家。難怪，





◀ 夜晚的T.T. Station也很美麗喔！

不用再上山下海的爬天橋過地下道了。

至於商家的部份的陣容呢，更是不容小覷的唷！看著賣場中陳列著各式各樣五花八門的先進產品，在逛遍105家櫃位要買不到想找的商品，也是蠻困難的吧！關於價位的問題呢！據小女子側面的瞭解，T.T.STATION左右遭遇兩大賣場環伺壓力，加上老字號的光華商場也在附近，來賣場的人群卻與日劇增、買氣旺盛，相信價格方面也有一定的吸引力，才有辦法滿足廣大精打細算玩家吧！而且T.T.STATION還有自創的T.T.報，三步五時的舉辦些特賣活

夠關心消費者權益，咦！旁邊怎麼還陳列著一落落的雜誌，而且還人手一本咧？易先生說：這是免費贈閱的。雖然是過期的雜誌，但是有吃又有拿，難怪賣場裡人潮洶湧。再往前走去，哇！正是皮蛋妹最喜歡的PC GAME試玩專區，小女子數了一數總共有24台電腦耶，據地陪易頓開先生表示：賣場的電腦都是P-200 MMX級的電腦主機，免費讓大家試玩最新的PC GAME，至於GAME有多新呢？在T.T.STATION就一定能玩得到最新且有尚未出爐的遊戲試玩版！除了能讓消費者充份的享受到賣場的舒適之外，T.T.STATION更在每週六與衛視中文台電玩大觀園節目合辦電玩

T.T.STATION才開幕短短三個月，就受到廣大GAME迷的喜愛。

在不遠處的咖啡吧旁，有一座造型充滿未來感設計的電腦網路專區，充滿疑惑的皮蛋妹趕快請教導遊易先生，他說這亦是免費的服務，而且不限時數的歡迎大家來上網，除了此處上網區外，另外還特別設有CAI親子上網區，讓全家大小能同樂。在上網區中比較特別的是不乏許多外國朋友前來，因爲T.T.STATION除了提供免費的上網外，更添加了視訊傳輸設備，讓這些外國友人能一解思鄉之苦。除此之外，不少殘障朋友也喜歡來此上網，T.T.STATION完全強調無障礙空間，殘障朋友有專屬的電梯，可直達地下一樓賣場，亦可直通捷運車站！捷運車站???沒錯，T.T.STATION可以直接通往捷運車站，讓消費者往來能更便利，



◀ 人潮相當可觀吧！



地球被攻佔了嗎？OH！NO！是Intel的宣傳的花招啦！

動，聽說價位眞的是給他超低的哩。哇！今天來T.T.STATION一瞧收穫還眞不少，不過也很謝謝易頓開先生百忙中抽空爲我們讀者做介紹，相信在這麼用心的經營之下，賣場成績一定蒸蒸日上的。

雖然這回兒咱們瞧的是北部的賣場，不過住在其他地方的讀者們可別心急，皮蛋妹一定會用力的四處打探，看看哪裡有便宜又好康的賣場，再爲您做詳細的追蹤介紹。



"紅色警戒"將搬上Playstation



▶玩家們將能在PS上玩到〈紅色警戒〉。

目前才在台灣推出第三套遊戲資料片的Westwood一九九七年世界暢銷遊戲〈終級動員令之紅色警戒〉，即將搬上Playstation！

據了解，PSX版的〈紅色警戒〉將於十一月底或十二月推出，而PSX版的特色是支援透過一個全新設計介面連接Cable及滑鼠的Playstation，而該介面將提升遊戲的畫面、平穩捲動及更大的地圖功能。另外，新力公司旗下的PlayStation宣佈說，在PS上頗受玩家喜愛的Jet Moto與Twisted Metal 2等兩套遊戲將搬上Windows 95 PC平台上，同時會增加這兩片光碟的畫面及多人共玩功能，並支援Microsoft Direct 3D、3Dfx、與Rendition。

3Dfx將推出Voodoo 2



以製造Voodoo繪圖卡及Voodoo Rush 3D加速晶片聞名於世的3Dfx公司，十一月初宣佈將發行Voodoo 2繪圖卡（Voodoo2 Graphics），預定明年第一季可出現在消費性的繪圖卡上，其售價暫訂低於300美元。

Voodoo 2的性能預料將達目前市面上的3Dfx晶片的三倍，其內建的192 bit記憶體將提供每秒超過2.2 gigabytes的頻寬，意即執行速度將超乎想像的快。另外，據了解，一台個人電腦可安裝二片Voodoo卡，它們聯結時將使遊戲畫面更加流暢，並能以Scanline互動模式發揮功能，也就是說，這兩片卡能聯手讓遊戲畫面同時重現。

目前，Diamond Multimedia已宣佈有意販售Voodoo 2繪圖卡，其產品Diamond Monster 3D便是一種銷售量不錯的3Dfx Voodoo圖形加速卡。

魔域幻境延至明春上市



〈魔域幻境〉希望慢工出細活。

GT公司日前証實，該公司強檔遊戲〈魔域幻境〉必須延至明年「上半年」才能與玩家見面。發行公司GT一名發言人表示：「雖然Epic仍在全力趕製，但我們仍然相信這是一個三A的遊戲。『延遲』是業界的一個現象，它隨時都在發生。」

但「上半年」其實是一個含糊的答案，因爲可能是在一月，也可能在六月，雖然開發公司Epic表示明年二、三月最有可能完成，但苦的只是等待享受〈魔域幻境〉的玩家。

Epic說，雖然GT希望PowerVR版的〈魔域幻域〉能在聖誕節時熱賣，但GT更了解賣十萬套與五十萬套之間的差異，便是開發公司花了多少額外的時間來製作。



惠聚多媒體公司

推出國內首套星座影音光碟

關於「新星人類教戰守策」影音光碟……



新星人類教戰守策全套共十二張

國內首套完整的星座影音光碟，將於十一月十日由目前人氣最旺的「星象主播」陳靖怡率先登場！這套軟體可說是陳靖怡首套的光碟代表作，共有十二張，採單一星座發行，光碟內容完全針對單一星座規劃，可說是相當的豐富完整，在解說上也十分地偏向生活化、實戰性與趣味性，其中更設計了多種的互動遊戲，讓消費者可以直接透過螢光幕與陳靖怡互動，讓星象主播獨授你星座秘招！

第一印象認識陳靖怡


←頗具古典氣息的陳靖怡

修長而帶些書卷氣的陳靖怡，談起話來中氣十足，不時還帶著哈哈的爽朗笑聲，言語間又有些冷面笑匠的幽默氣質。因爲專長是占星，所以讓人產生先知先覺的智慧印象，事實上，陳靖怡，就是聰明、口才流利、長相端莊、又有些特殊專業而已。

經歷：

專長古典音樂，主修橫笛與鋼琴，在未鑽研占星前，從事音樂相關工作，而後在瑞士、德國、美國研習西洋占星術,曾先後在瑞士蘇黎士、德國法蘭克福、美國紐約當地占星學家交流,並在交通大學、中原大學及法蘭克福神秘學中心講授教學。而後獲「海德堡諮詢學院」聘爲神秘學顧問。

現職：

★美國NCGR占星學會會員
★專業占星學家
★聯合報、聯合晚報專欄作家
★台北之音「台北今天你最旺」節目主持人
★中視「非常男女」節目星座顧問

著作：

(1)星座愛情（聯經）
(2)星座EQ（聯經）
(3)星座上班族（聯經）
(4)星座成功X檔案（水瓶世紀）
(5)星座魅登峰（聯經）
(6)星座父母（聯經）
(7)星座夫妻（聯經）
(8)星座超級行銷學（商周）
(9)星座小孩（聯經）
(10)星座職棒（聯經）

光碟代表作：

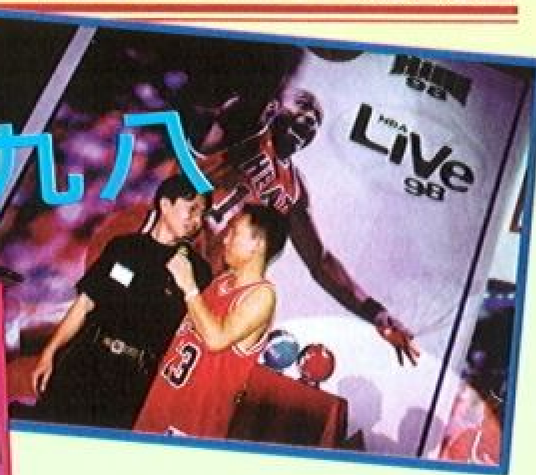
◆「新星人類教戰守策」共十二集（惠聚多媒體）

每集光碟內容共分爲六大單元


◀專家解說單元

(1)在「專家解說」單元中，陳靖怡針對時下年輕人最關心的愛情、事業、健康、

EA Taiwan生日快樂
歡迎勁爆美國職籃九八





美商藝電股份有限公司於中華民國八十六年十一月四日（星期二）下午二時整於台北市和平西路一段十五號三樓之@Live Taipei Pub舉辦於台灣成立分公司一週年慶以及《勁爆美國職籃九八(NBA Live 98)》產品發表會。席中美商藝電股份有限公司台灣分公司的全體成員，除了將本年度最具威力的產品《勁爆美國職籃九八》介紹給在場的來賓以及媒體記者之外，更特別的是現場還有數十位玩家、在一起回顧了EA的產品之後，與在場的十一月壽星以及EA Taiwan分公司的全體同仁們一齊慶祝生日快樂！

其中更有數位幸運的來賓參加了小型袖珍射籃比賽，也抽獎送出了一部電腦用高級音響、數件牛蛙公司少見之值得珍藏夾克、EA GamePad十數支、以及數百件《地城守護者》紀念針繡T-shirt等。在@Live Taipei Pub炫麗的燈光以及《勁爆美國職籃九八》強力美式籃球搖滾音樂陪襯之下，美商藝電股份有限公司台灣分公司與關心EA的親愛朋友們，過了一個不同凡響的溫馨聚會…。

美商藝電股份有限公司台灣分公司
台北市南京東路五段一版八十八號七樓
電話：02-7476588　傳真：02-7476312
網際網路首頁：http://www.ea.com.tw/
電子遊戲位址：eataiwan@mail.ttn.net.tw

財運、EQ以及如何有最佳的魅力展現，透露了多年來精心鑽研的最佳秘訣。



(2)「你的月亮星座」單元中以太陽星座搭配月亮星座作解說，讓消費者對星座有更深一層的認識，也可更加的了解自己！

▲你的月亮星座



(3)在「星座VS.星座」單元中，你可以選擇對方的星座，就可以知道你和她（他）的速配程度，還有星象主播給你們相處的建議！

▲你和她（他）到底有多"速配"？



(4)「星戰計畫」單元中則是考驗消費者對星座認識的時候了！使用者可以選擇任一星座，回答關於該星座的三個問題，最後得到累積的分數，就可以知道對該星座是否夠了解，還是該再加加油囉！

▲考驗一下，你到底有多了解他（她）？



(5)由「星座EQ」這個心理測驗單元中，就可以測驗出玩者的星座EQ，當然也得聽聽星座主播說得準不準囉！

▲測驗一下你的星座EQ



(6)「生活教戰守則」則針對不同星座生活中最容易遭遇到的十個難題，告訴各星座想不到的解決秘招喔！

▲由星座主播教您遇到難題時該如何解決

本光碟還附了一本星座手冊，內容有十二星座1998～2002年跨世紀的整體運勢預測及行星曆供消費者做月亮星座及其它行星的查詢。另一個值得一提的是，此套光碟可以跨V-CD、CD-ROM、DVD等平台使用，對消費者而言可說是增加了許多便利性。

「新星人類教戰守策」VCD全套十二張，每一個星座都可分開販賣銷售，消費者除了可以在傳統的多媒體賣場、全省各大書店看到外，在全家、OK福客多等連鎖便利商店也都買的到喔！



2001年遊戲工業產值將達116億美元



▶遊戲工業一片光明。

根據市場情報及預測公司Cowles/Simba日前在一項以電腦光碟片、遊戲機光碟片、網路遊戲服務、網際網路電視、以及DVD ROM爲主的研究報告中說，互動式娛樂市場在公元2001年的產值將達116億美元，將比1997年的55億美元成長112.9%。

該公司在厚達170頁的報告「互動式娛樂1998：遊戲與休閒市場規模」中指出，諸如DVD ROM與線上遊戲這兩項新科技的成長，在公元2001年時，便能爲業界帶來34億美元的收入。報告補充說，線上遊戲與DVD在未來幾年內，由於會有越來越多的消費者至網站上玩遊戲，以及DVD漸成爲PC的規格化產品等因素，將成爲促進遊戲工業成長的主力。特別是線上遊戲服務，將帶來豐厚的廣告收益。

何謂Internet Game？

Internet Gaming



多人共玩的網際網路遊戲（Internet Game）如何定義呢？是不是遊戲光碟片具備多人共玩的連線功能，便可稱爲網際網路遊戲？也許酷愛網路遊戲的玩家一時也說不上來。一家名爲TimeSink的線上遊戲開發公司，日前在網頁上爲網際網路遊戲下一個定義，或許可供諸位玩家參考。

該公司認爲可稱作「網際網路遊戲」須包括下列特色：

一、即時性：玩家可以直接從網路上下載該遊戲，而跳過傳統光碟片的分配管道。

二、關聯性：設計師能隨時根據使用者的回饋（feedback），不斷地更新與改良遊戲。

三、自由性：線上遊戲可被自由地下載，並免費供玩家遊玩。

四、團體性：線上遊戲應支持所屬團體，鼓勵玩家之間進行互動。

五、網際網路備詢性（Internet-ready）。

個人電腦小而美時代來臨

十一月中旬在美國拉斯維加斯舉行的COMDEX電腦展上，微型電腦（miniature computer）成爲會場上最出風頭的產品，驗証了專家所謂市場已開始走向「電腦多樣化」的潮流。這些可攜式電腦、電子議程機（electronic agendas，暫譯）與影像電話有一個共同的特色：它們都具備上網及收發電子郵件的功能。例如由3Com所研發的電子議程機PalmPilot，雖然只有手掌般大小，但具備行事歷及設定議程功能，使用者可以透過它收發電子郵件，再將它和辦公室電腦連線後，可更新會議行程表。另外，由Franklin Electronic Publishers所推出的新Rex PC Companion更是小到只有一張信用卡般大小，但上述功能卻一應俱全。小心！從你口袋裡掉出來的可能是「一台電腦」。



◀微型電腦是COMDEX最令人矚目的產品。

巫術八於'98年秋上市

以巫術（Wizardry）系列遊戲在業界奠定不朽地位的Sir-Tech公司，計劃於明年秋季推出巫術八。該公司說，Sir-Tech計劃在巫術八中進行RPG遊戲前有未有的革命性創舉。巫術八的首席編劇暨故事設計師Brenda Garneau表示：「在遊戲操作方面，巫術典型的第一人稱視角會再度應用在第八代中，同時會利用一個全新、高解析度、眞正的3D引擎，讓玩家可在複雜的遊戲環境中飽覽。另外，還可以感受到“令人驚嘆”的光源效果。」據了解，在巫術八中除了改良魔法系統外，還讓玩家可依口味選擇回合制戰鬥系統，或者即時戰鬥系統。至於其它詳情，請喜愛巫術系列的玩家們密切注意雜誌內的後續報導!!



▶第八代巫術將重現大地。



銀河飛將～神諭

～不支援多人共玩？



〈神諭〉將取消多人共玩？

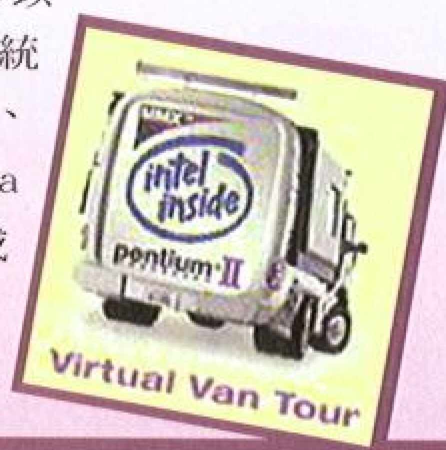
業界消息指出，Origin最新版的銀河飛將系列遊戲〈神諭〉(Wing Commander：Propecy)，必須等到「感恩節」後才能上市，雖然遊戲有令人激賞的太空射擊視覺效果，但卻存在遊戲評論家認爲的一項大「疏忽」：不支援多人共玩。

在十一月初之前，Origin還在廣告中表示〈神諭〉將支援多人共玩，但陣前卻改變初衷，認爲多人共玩，特別是網際網路遊戲，不是一個好主意，因此要捨棄它。話說如此，Origin表示會把多人共玩的設計，擺在明年最新一代的〈銀河飛將〉系列中；也許會發行〈神諭〉的資料片，並在其內加入多人共玩的功能。另外，Digital Anvil公司已獲得EA對〈銀河飛將〉電影及電視版權的授權。據了解，電影版〈銀河飛將〉的角色、情節、主題及其它要素，將忠於〈銀河飛將〉前四集遊戲發展。

英代爾與四家遊戲開發公司的合作計劃

英代爾與四家遊戲開發公司上個月開始聯手製造第一台以英代爾「開放式遊樂台架構」(Open Arcade Architecture) 及高性能Pentium (R) II處理器爲基礎的大型遊戲台。

英代爾旗下Content集團副總裁Leglise表示：「以Pentium II處理器爲基礎的大型遊戲台系統，將提供經營者難以計數的遊戲選擇：在系統上可無數次灌入新遊戲，也能夠輕易地升級現存的遊戲。而玩家也受益良多，除能透過遊戲台進行網際網路連線遊戲，也能在家中的個人電腦進行大型遊戲台遊戲。」目前已有超過八十家公司加入「開放式遊戲台架構」論壇，該論壇是由英代爾與它其業界領袖在今夏成立，其宗旨爲協助以個人電腦爲基礎的遊戲台系統能打進市場。Acclaim、Gremlin、Microsoft與Sega Gameworks.都是該論壇的成員。



▶ Pentium將遊樂台與電腦結合

Eidos與Mucky Foot達成開發、發行協定

全球知名的互動式娛樂產品開發暨出版商Eidos Interactive公司，日前宣佈與新成立的Mucky Foot公司達成一項世界性開發、發行協定。Mucky Foot是一家新成立的遊戲公司，座落於英國基爾福特。值得注意的是，它是由牛蛙的三名離職主管，包括前企劃主任Mike Diskette、〈Syndicate Wars〉首席程式設計師Guy Simmons、與製作主任Fin McGehie (Magic Carpet首席美工) 所創立。Eidos說：「本公司的哲學是出版『在遊戲界曾創造優良紀錄的獨立設計隊伍所設計的遊戲』。Mucky Foot的創立者都是業界的一時之選，我們很高興能跟他們合作。」據了解，雙方攜手推出的第一個遊戲將是黑暗城市 (Dark City，暫譯)。



eidos的〈古墓奇兵〉佳評如潮。



史上最強即時翻譯軟體～

無磁片保護譯典通2.1版驚動上市！



號稱史上最強即時翻譯軟體製作公司－岡業資訊，已於11月18日推出最新譯典通2.1版，這個版本與之前的版本最大的不同在於：可以同時在Windows95 & Windows NT的環境下使用，不再需要磁片保護，使用起來更具便利性。而更迷人的地方在於：維持一貫平實的價格399元。

岡業資訊指出，當初譯典通2.0版在設計上，採取了磁片保護，主要的原因是對台灣軟體的使用環境不放心，而這次譯典通2.1版取消了磁片的保護措施，則是受到社會大眾的支持與愛戴，紛紛來信建議可以開放磁片保護，故決定取消磁片的保護措施。

功能超強的翻譯軟體

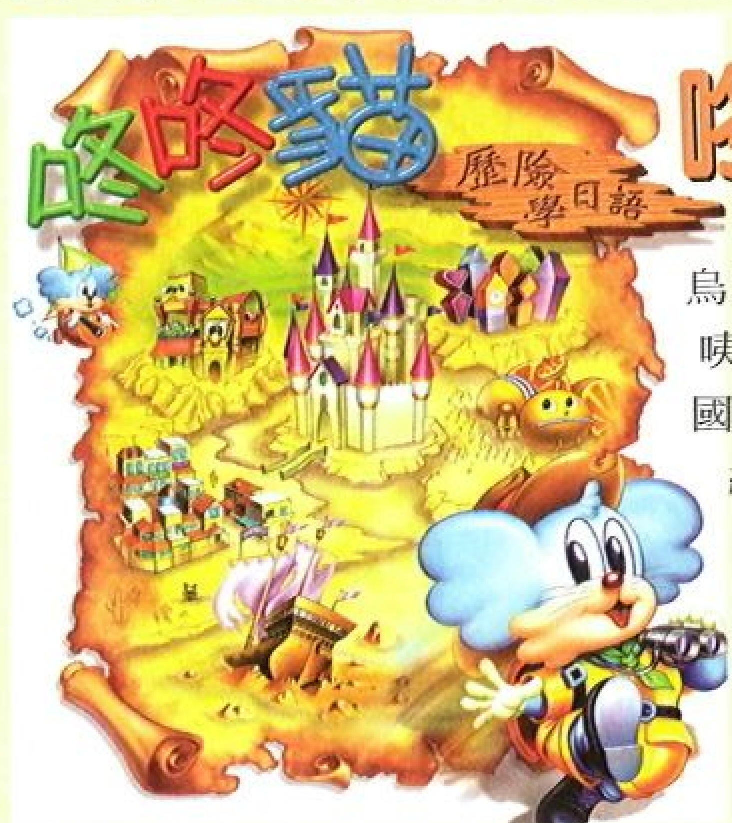
據瞭解，譯典通推出至今已超過十五萬套以上，是所有翻譯軟體的第一品牌，它提供了完整的解析說明，可以顯示字義、音標、片語、文法、例句及辭典；有多國語瀏覽的功能，同步自動顯示。而在辭典中，提供了超過120,000條中英文字彙，涵蓋電腦、工程、醫學、科技…等各種專業領域，深受各界的好評。

另可自建字庫，上網更新字庫，亦有生字筆記，提供最新學習程式，查背單字一舉兩得，還可隨時外掛各種助理系列。同時可支援IE4.0及Communicaor4.0，深受到網友的熱烈支持。岡業資訊同時表示，在十二月份的資訊展後，將陸續推出譯典通的家族系列－語音助理、閱讀助理、圖像助理…等等的新產品，到時候一定是精彩可期。讀者若有興趣，可以下列方式與廠商聯絡。

岡業資訊股份有限公司
聯絡人：游能專、明建良先生
TEL：02-2995713　　FAX：02-2980590
地址：台北縣新莊市五權二路26號7樓之2
E-Mail：alexming@mail.okano.com.tw

咚咚貓電腦光碟系列產品發表會

苦力小編台北現場報導



在一個風和日麗的午後，苦力小編突然接獲一道詔書，要我火速趕往位在和平東路的資策會科展中心，據線報指出：裡頭正進行著一樁重大陰謀。上頭要苦力小編好好調查一番。

排除萬難的潛行至目的地，發現裡頭鴉鴉烏的坐滿了人，咦！那不是憶弘國際的梨姊和洪經理嗎？他們在這兒幹啥呢？莫非這樁重大事件與他們有關？嗯！待我探來…。喔！原來是憶弘國際與捷思特合作發行了一套咚咚貓的幼教產品，在這兒辦一場發表會啦！害大夥兒緊張了一下。

說到這個咚咚貓苦力小編不得不提一下了：捷思特開發出來的這一系列幼教軟體，全都是以這個咚咚貓作為主角，目前在資訊月時會先推出歷險學日語以及歷險學英語兩套軟體，以這頭可愛的咚咚貓為號召，希望藉此能讓小朋友寓教於樂，為國內的幼教軟體市場注入些不一樣的新生命。

還有一點比較特別的是：以這個主角咚咚貓的造型，量身定做了許多的周邊產品，包含有：絨毛玩偶、水壺、各式的文具用品等等。將產品的賣點推的更為寬廣、也藉此讓產品的生命週期更能延續。

咚咚貓學語言系列的軟體，都以精緻的動畫呈現，讓刻板的教學內容更顯生動活潑，由淺入深的循序漸進，讓小朋友不會對語言學習有恐懼及障礙，而且在光碟中還收錄了一些有趣的日語、英語童謠，在動聽的歌聲中讓小朋友更能提高學習樂趣。相信這會是一套不錯的語言學習軟體，也為國內的幼教市場創立一個新偶像－咚咚貓。





@loha 為E-mail注入影音魔力！

網路時代的來臨已經讓e-mail成爲一項許多人每天習慣使用的連絡工具。而在傳統的文字表達方式外，您是否也想別出心裁，讓您的e-mail與眾不同，也讓收信者眼睛一亮、會心一笑呢？@loha（阿囉哈）可爲您完成這項心願，讓您不僅可以爲自己的e-mail增添豐富的動畫及音樂效果，同時也在製作的過程中享受發揮創意的樂趣。

@loha阿囉哈讓您在五分鐘之內製作一分充滿聲光動畫效果的E-mail電子卡片！

@loha是一項在Windows95環境中使用的多媒體電子卡片軟體，包含了動畫角色(character)、背景圖案(background)、特效(special effect)、音效(sound effect)及外框(border)五項主要功能。製作卡片的過程很容易，使用者可以先從近七百種已設計好的動畫主角中選擇符合自己需求的角色（例如：生日蛋糕、雙喜、玫瑰、求婚…等），用游標將其拖曳到畫板上，然後再如法炮製，依序爲其加上您喜歡的背景、特殊效果、音效，最後再搭配適合的外框，如此，一張充滿聲光動感的電子卡片即算大功告成。

您還可以在卡片中加上一段文字訊息，並挑選您喜愛的字體、大小及顏色，讓您的電子卡片更加意義豐富。如果您覺得軟體中提供的圖案或音效都沒有切合個人需要的，別擔心，@loha還提供您另一項選擇，您可以將自己喜愛的圖案、動畫、照片的檔案，甚至是自己錄製的一段聲音檔直接匯入，這麼一來，您的電子卡片就更具個人特色且與眾不同了。

卡片製作完成後，使用者可以直接將其附加在e-mail中寄出即可。您不用擔心具備動畫與音效的卡片檔案太大，因爲@loha特殊的壓縮技術讓每個檔案的平均大小約在10K～200K bytes之間，不會影響到收信者的下載速度。而收信者也不需要具備@loha軟體便能讀取您的信件，因爲當@loha將郵件寄出時，同時也會附帶寄出一個播放程式，讓對方能一覽您的精心傑作。如果您之後還陸續利用@loha寄信給同一位收信者，軟體也會判斷出對方已具備播放程式，而不會再重複寄送。一般來說，收信者只要是使用可以讀取附件(attachment)的軟體，並且是在Windows3.1、95或NT的環境中，即可讀取由@loha所寄出的卡片。



狗年？明年不是虎年嗎？

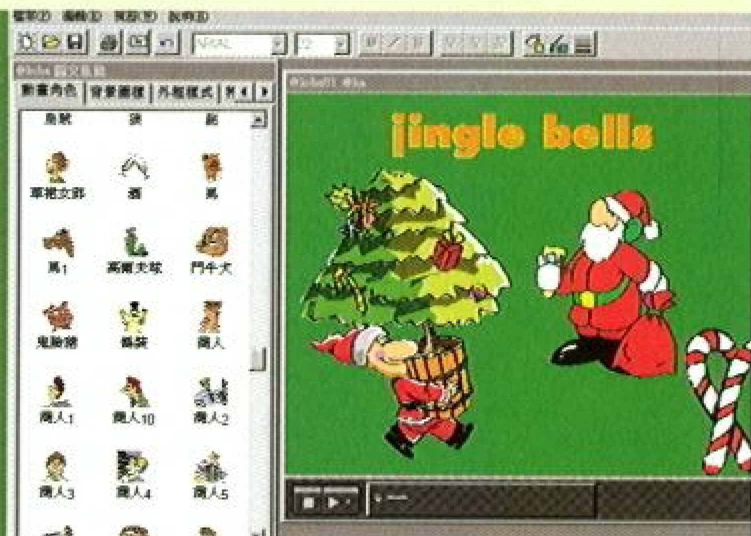
適合各年齡層的實用軟體

@loha可說是一個適合各個年齡層使用的軟體，無論是使用者或收信者都可在製作與收信的過程中享受許多樂趣。使用者購買一套軟體就等於購買了上千張的卡片，同時還省下了郵寄的費用。此外企業用戶也可將@loha擅加靈活運用，作爲網路行銷的一項新利器。今年聖誕節是否想讓您的親朋好友或客戶們收到一張與眾不同的賀卡呢？您不需要再花費時間與金錢選擇卡片及郵寄卡，或是到網站上選擇一些大同小異的電子卡片了，用@loha寄一張又炫又酷的賀卡給您的朋友們吧，相信這會是他們收到最難忘的一張卡片喲！

@loha中文版已於12月初正式在台上市，每套還附贈SEEDNet免費帳號、3種免費獲得e-mail的方式、IE4.0中文版，以及南極星v1.58正式版本等贈品，建議售價爲NT780元。若有任何疑問，請利用以下聯絡方式：

連絡人：資策會產品開發處　何敏如小姐
TEL：(02)737-7201
FAX：(02)73707184
e-mail：aprilho@pdd.iii.org.tw
經銷商：甲尚光碟
研發廠商：Media Synergy

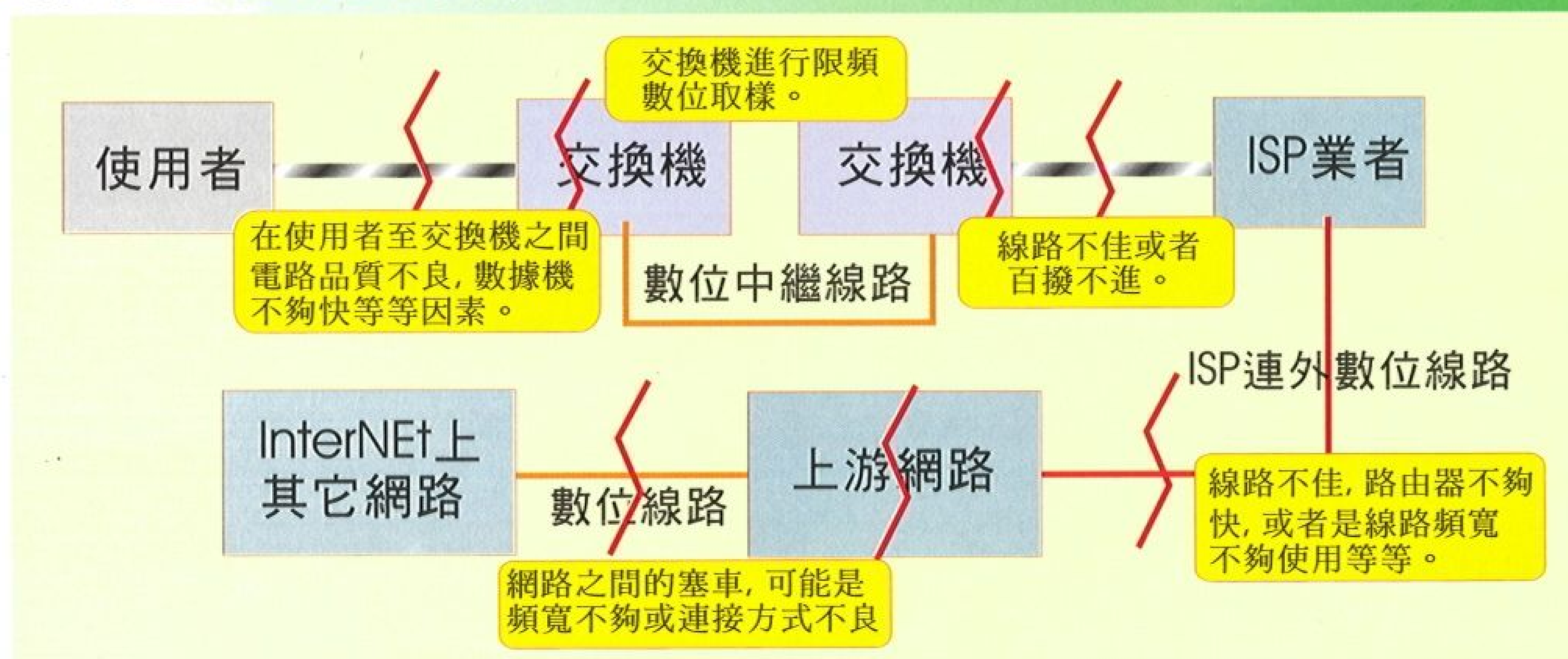
製作一張精美的電子卡片，寄給久未碰面的朋友吧！



網路夜未眠

在現代通訊網路上，大家最重視的事情莫過於網路的速度和頻寬了，今天要和大家談談網路頻寬的一些非高深技術性的問題。

就電信業者的觀點而言，其實線路頻寬是用錢換來的，一條ISDN線路有64KBit每秒的速度，可是架線費要6000元(以往還要其它費用加起來是9000元大洋)，每個月基本費是980元，再加上幾千至上萬元的ISDN TA以及每分鐘0.6元的通訊費(如果您使用了128Kbit的速度則會收您1.2元)及市內電話費用(使用ISDN撥出的電話照算市內電話費)，加一加您每年可能得為了這條線花上好幾萬元，對於公司而言還算好，對於個人玩家而言就很糟糕了！這還已經是非常便宜的連線方式了！如果您用的是固接式專線，那麼一個月上百萬也是有可能的，以T1而言，一個月就要花個三四十萬元的通訊費，而對國外的專線由於是海底電纜，價錢更高得不像話。也因此，全世界的通訊公司莫不極力開發更適合家庭及個人玩家們使用的通訊設備，先解決掉上網的第一道速度瓶頸，然而在網網相連的同時，也另有一些其它的技術性問題必須好好克服，比如網路互連的router速度是否跟得上使用者的通訊量？網路與網路之間的連接專線是否夠大家用？是否有什麼好，又不必花大錢的方式就可以解決掉這種問題！？這都會在這一期的文章之中討論。



上圖是個很簡單的示意圖，紅線所示的部分就是網路最容易卡住的部分。從使用者家中所經過的第一道關卡就是我們的Modem，我們所使用的Modem速度上大多只能跑到24K左右(就算您使用33.6Kbps的Modem也大多會因為線路問題而降到這個速度)，就算使用56KBpsModem也只能跑到將近45K左右的速度，接下來是交換機內部進行的數位取樣及限頻率波，數位訊號接著由局用數位中繼線路連接到另一端的交換機(如果您和您的ISP不在同一台交換機下方的話)，再經由交換機把數位訊號再轉成類比訊號，在這個由類比訊號轉成數位訊號再轉換回類比的過程中也會造成解析度的損失，接下來您的ISP若不是HINet或SeedNet等數家大規模的ISP公司那麼還得再經由上游的網路連接到InterNet上，但是在這個連接的過程中，網路間的路由器(router)以及連接用專線可能因為使用者過多而變得太慢，(通常不會慢到讓Modem的使用者感覺得出來，不迴若是您用的是高速一點的上網線路就可以看出來了)，接下來，是接到國外的其它網路的線路，由於海底電纜價格非常貴，所以除非您的網路使用者少或者您的上游網路資本大，否則通常線路都不會使用太快的，由於全國的使用者都要使用這條(或數條)線路連外，也有可能造成塞車，幸好國內目前為止除了TANet本身外各商業網路都還沒太塞車的現象，除了業者肯投資外，TANet一直被各大網路指責它與民爭利也是教育當局不敢大手筆動手的原因。

傳統電話設備 — ISDN TA — NT1 — 交換機
個人電腦或其它ISDN設備
ISDN TA轉換界面可以讓傳統的各種電話設備連接到ISDN線路上正常使用。
ISDN有二個電門號(二條電話線路)所以當您上網時若是只用到其中一條，那麼另一條就可以拿來打其它電話。

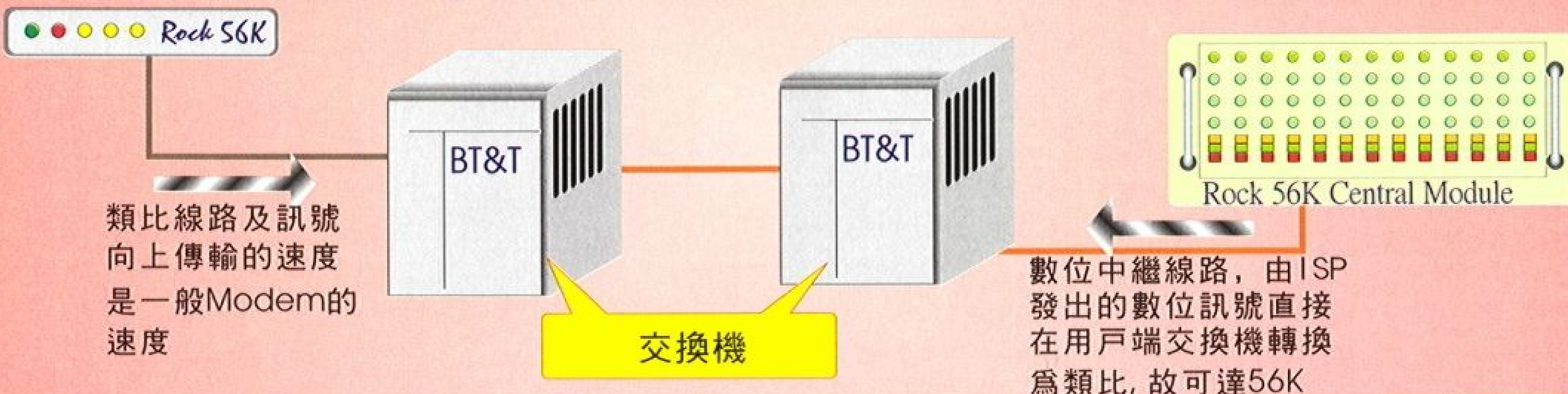
現代資本主義最大的好處就是那裡有需要就會有產品，針對這些有可能出現的關卡，其實是不乏解決的方案的，首先，要解決的就是現有的電話系統所造成的問題。雖然中華電信口口聲聲說ISDN是未來的通訊新星，但是所開的價碼好像一點也不「未來」，反而有點原始，光是一個月九百八十元的基本費和每秒0.6或1.2元的接續費就夠讓一般玩家受不了了，而且大多數人都只使用64Kb上線，所以就算在國外ISDN推動多年也很便宜的地區還是研究出了其它的上網方案。無論如何，現在來談談ISDN，所謂的ISDN就是整體數據服務網路的英文縮寫，在連線設備方面，是利用ISDN TA來進行連接界面轉換，在台灣所用的ISDN規格上還要再接到NT1調變後再送至電話線上，而一條ISDN線路電信公司會配上二條電話線給用戶(就是有二個門號)，在每條電話線路上跑的是64Kbit的B通道再加上一條16Kbit的D通道(不過沒看見過什麼上網設備用過D通道，大多被拿來當做控制訊號用)，電信公司再把這二條線路接到交換機上支援ISDN的port就完成了連接。如果您以爲這樣就能上網那是還早了一二步，您還得去向ISP申請ISDN撥接帳號，以現在HiNet的收費而言，一分鐘是0.6元，如果您把二條電話線都用上了(128Kbits/每秒)那麼電話費和網路連接費都要加倍！

其實就以目前我們所見到的ISDN而言，並不是ISDN的全貌，眞正的「數體數據服務」並不是把線拉起來就了事的，還得包括了所謂的資訊服務才能算數，包括視訊會議、InterNet上網、各種金融商業服務等等，一個成熟的ISDN服務是包羅萬象的，以此而言，我國目前的ISDN只有HiNet算是勉強及格而已。

以目前的電信市場而言，佈線所花的費用是最多的，所以各家廠商莫不想辦法讓自己的設備能在現有的電話線路上跑出最好的速度，ADSL以及HDSL等等設備就是在這種情況下產生的。但是ADSL和HDSL的訊號禁不起交換機的「摧殘」，在我國中華電信獨大的市場下，只要中華電信不肯提供，還是要自己拉線(而且現有的電信三法仍然不允許民間如此營業)，所以目前56K Modem對我們是比較適合的做法。56Kbit的Modem也是基於這種理念下所做出的產品，但是所用的做法仍然可經過一次交換機的數位取樣，接下來就來看看各種56K Modem的原理。

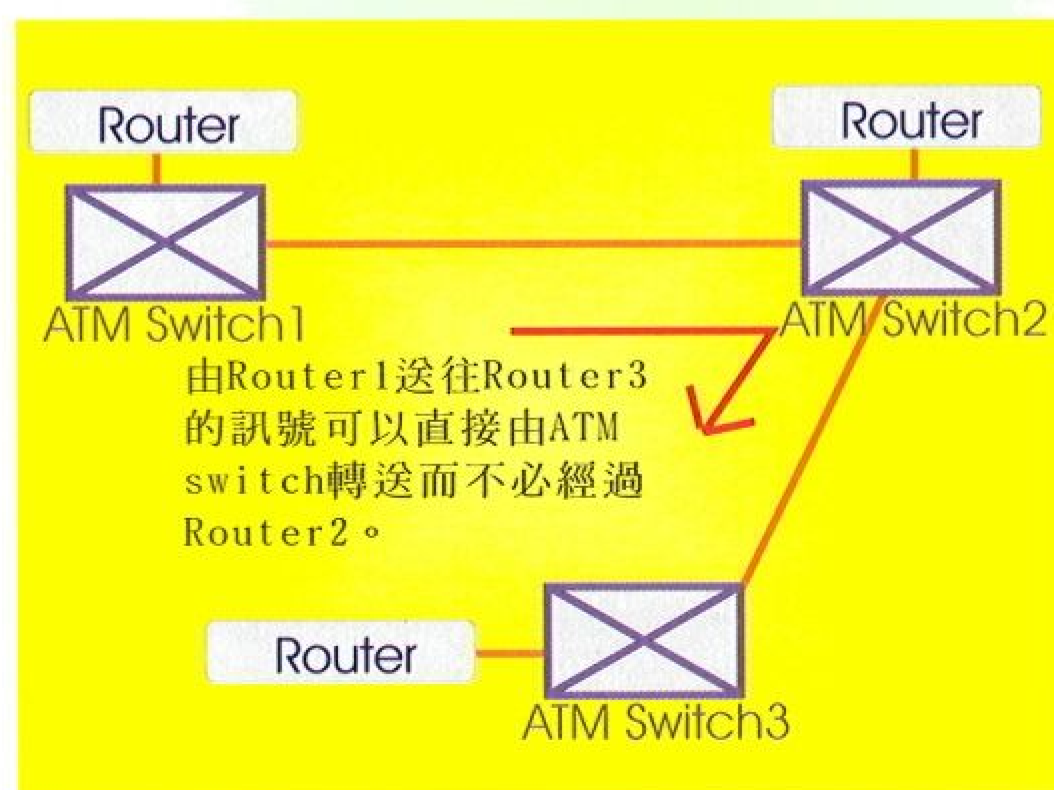
在傳統的電話通訊上面受限於CCITT的3KHz頻寬要求限制因此在傳輸上一直很難突破38KBps的理論最上限，而電話系統本身有的結構也是這種情況的幫凶之一，我們在撥上ISP時，會先經由電話線路連上電信公司的交換機，交換機經由數位取樣把數位資料經由中繼線路傳到另一台交機(如果對方在另一台交換機上)再還原爲類比訊號經由電話線傳到ISP的Modem上，因此在這轉換來轉換去的過程之中我們的訊號解析度就差了許多！若要突破這種限制那麼最好把ISP的撥接Modem直接接到數位中繼線路上面，56K的Modem就是利用這種原理而設計的，現有的56K通訊協定有二大派門，一是Rockwell所主導的K56協定，另一個則是由USR所提出的X2協定，無論是那一種協定都是利用直接把ISP的撥接裝置直接接到數位中繼線路上。然而也只有由ISP傳資料到使用者的下傳方向才有56K的最高值，不過按照速度/價格比來看，由Rockwell所主導的K56協定Modem眞是又便宜又大碗(尤其是使用Rockwell晶片的Modem)。目前56K Modem雖然尚未有標準，但是在未來不久極可能有一統的相容標準出現，在這之前只好等待了！

當然，從上面的敘述中我們也可以想見56K Modem若要達到56K的極速也是要許多天時地利的條件的，不但Modem本身晶片要做得好，電話線路品質也是要求的重點之一。筆者曾經以許多一般電話線路試驗過56K Modem，發現大約都只能用29K左右的速度傳送資料，和38400Bps的一般Modem倒是差不多，這當然和所試驗的Modem機種及區域線路品質是有關的，但是一旦接到ISDN TA的POTS連接埠上，利用ISDN的數位線路來傳送資料則可以到達48K以上的速度，由此可知我們的電話線路品質有多差(事實上就算是ISDN筆者也遇過一利用儀器測量時就死得亂七八糟的線路)。不過就算如此，總算是比以往的Modem快了一點，目前爲止已經有許多大小ISP公司開始提供了56KB的撥接線路，如果您覺得上網速度不夠快不利用資訊月買個一台試試！(注意，由於在連線過程中一定要在另一端利用中繼線路連接，所以您若是想要利用二台56K Modem互連而達到56K的速度是不可能的事)



還記得今年二月分95期的網路專欄中筆者所提的電纜式Modem嗎？在不到一年的時間裡台北福寶有線電視公司也開始了利用CableModem讓客戶上網的實驗了，在各項條件都逐漸成熟的今天，明年開始應該會有更多的有線電視供應商加入這個行列。其實CableModem在傳輸上比前面提到的各項使用電話線路的產品要占了更多的優勢，主要是因爲有線電視的傳輸電纜大多是同軸粗線材，所受的外界ESR干擾很小，所以在實際使用上感覺起來也會好很多，不過CableModem也是使用廣撥式的通訊法，所以如同乙太網路般如果使用者太多就會對速度造成影響。在台灣使用NTSC訊號規格的環境下，每一個頻道有6Mhz寬，所以只要空出一個比較不受無線干擾的頻道就可以有接近30MBits/每秒的效果，當然，若是有線電視業者空出的頻道是在60，70之後的頻道，由於無線電感應干擾頗重，效果又不得而知了。使用cablemodem上網速度上不是問題，價錢方面倒値得注意，而且業者的對外線路將會是關鍵點，如果有一千多戶上線而對外只有一條T1，那麼用起來的感覺會很不好。講到這裡，筆者也想到了淡江大學目前也對於外宿學生供應網路連接上網，所使用的設備正是ADSL，由於這是屬於第一類電信業務，所以是由和電信研究所共同實驗測試的方式來進行，聽說在一般線路情況下表現都很令人滿意。而前一陣子搞得滿天風雨的千勝固接式網路系統按筆者所得到的最新設備資料看起來應該是使用HDSL來傳輸的，但是這很明顯地在法律上有站不住腳的態勢，想申請的用戶得三思。

在使用者方面介紹完後，接下來我們看看網路間互連的一些節省頻寬加快速度的技巧。首先在連線硬體方面，大家應該都知道路由器(router)是跨接二個網路的第一個速度關卡，無論再貴的router，一旦遇到幾千個門號的撥接(或者是其它速度更快的上線方式)也是會掛點的，有時會當機，有時會「忘掉」您送出去的封包等等各式各樣的怪問題都有。所以並不是只要二個網路之間的連接專線速度夠快就能確定二方的速度都會很好的。現在拜ATMswitch之賜，在這方面也有了不錯的解決方案。ATM技術若要講清楚可是會看倒一堆讀者，不過如果只是把其中一些功能講講，那還相當好玩的，現在我們就來看看ATMswitch是如何降低可憐的router工作量。以圖中爲例，有網路1至網路3共三個網路，然而之間由於經費等因素只有二條專線(橘色線)，傳統的情況下如果網路1上有某台機器要連線至網路3的機器，那麼這個訊號將會由router1送進router2，再由router2送至router3，若是使用ATM的虛擬路徑（virtual path)那麼就可以在ATM Switch1至Switch3間定出一條虛擬的路徑，這樣router2就不必再管這種轉送的事了，由ATMswitch完成即可，由於ATMswitch所管的層面少因此動作比router快，這樣一來就可以省下不少router的負荷了！目前TANet主幹共有十數個節

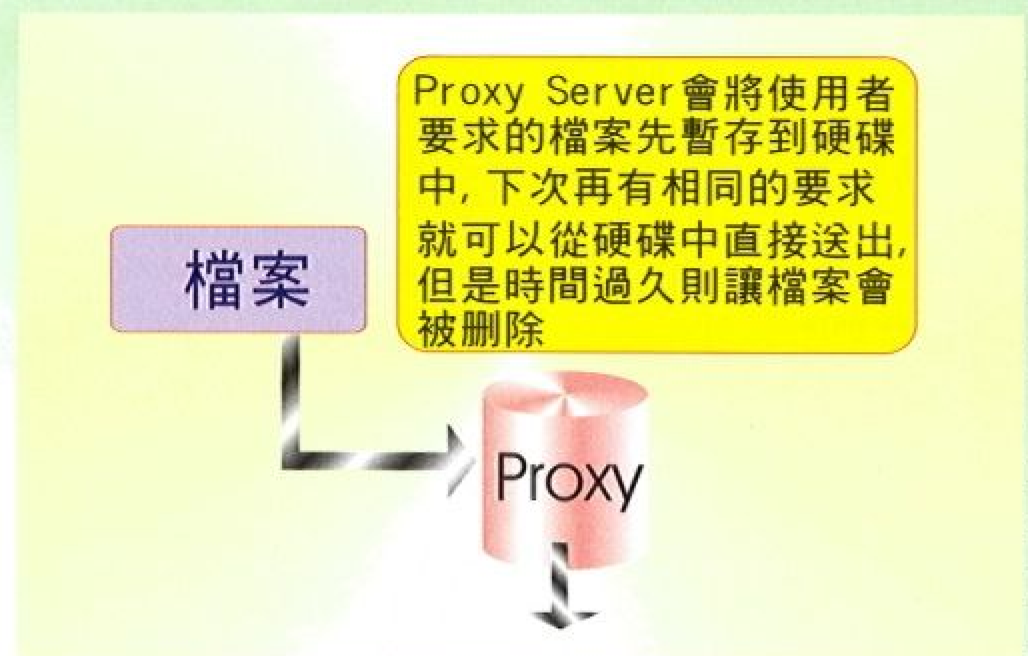


點分別在北中南三區連接在一起，由二條貫通南北的DS3線連接，每台router都接到ATMswitch上，就是利用這種方式來達成網路加速的目的。未來在各網路規模變大之後，ATMSwitch會更形重要。其實若是可以的話，擴增連線的數量也是解決的方案，不過連線數量多，router的設定也會變得比較麻煩，要是跑RIP讓router自行找路徑，效能上更是令人受不了(可能連線一次得等個三十秒才行)，所以ATM Switch的方案提出來廣受歡迎的原因就在於把問題御繁於簡而大幅增快速度，以ATMSwitch的結構而言，就算連線實體是GigaBits每秒的高速光纖也可以輕鬆應付的。

而網路之間連接的方法也對於連接點上的router有很大的影響，以現在HiNet、SeedNet和TANet的連接而言，這三大網路在全國只有一個地方互連，就是在教育部電算中心(科技大樓內)，所以教育部的路由器雖然是赫赫有名的CISCO Router7000也常常出槌。目前這三大網已經協議完成將在各縣市域網路中心互相連接以降低負荷、增加速度。話說回來，要增加線路要花的費用可是很驚人的，以TANet最近一直吵得很凶的李遠哲專線而言，一條DS3(每秒45Mbits)一年要花掉國科會二億元！如果一旦完成對外連線速度將會提高至HiNet加上SeedNet連接國外線路的總合都達不到的高速，因此中華電信也緊張得派出自己養的立法委員和高級官員一直找麻煩，深怕好不容易拉的一堆學生客戶又跑回學校去了。而SeedNet和HiNet今年也都有多次擴線計劃，以SeedNet而言，今年預計的六條連外T1已經將近全部完成，所以目前SeedNet連外速度相當不錯。其實目前正是各網路對外擴線的好時機，前幾個月由美國第二大電話公司Sprint結合歐洲數家公司改組而成的Global1和美國電話龍頭AT&T在太平洋及大西洋上展開一場大戰，使得經由海底電纜連線的各類專線大降價，DS1專線竟然降了47%左右！

言歸正傳，如果有什麼方法可以花一點小錢就省下對外線路的使用量的話那麼大家一定會很樂意採用的。我們先來看看各種網路服務所占的頻寬有多少：1.Telnet：幾乎不占什麼頻寬，因為人類的閱讀速度很有限。2.WWW：極占頻寬，有多少占多少，尤其是您在網頁中切換來切換去而每頁都尚未捉完的時候更是可怕。您使用的線路愈快占得就愈多，使用者一多就相當可怕了。3.FTP：同樣有多少占多少。4.News：如果用一次下載的方式，也是有多少占多少，不過占的是使用者自己的速度，各網路間只有一二條news交換的路徑，不會占掉太多頻寬。所以大略來說，有捉圖捉檔案的網路服務都會占掉不少頻寬。因此代捉的服務就顯得相當重要了！這就是所謂的Proxy，代捉的觀念不只出現在WWW流覽器上，其實各種網路訊號流通都可能使用Proxy的，Proxy伺服器是個半主動式的服務器，只要使用者要求捉檔，就會幫使用者連線出去代捉，並且把代捉回來的檔案順便暫存一分在自己的硬碟上，下次再有人來要求同一分檔案/網頁資料時就可以很快地送給該使用者了！按照某些ISP業者自己的統計，設立良好的Proxy Server可以省下接近25%的連線頻寬！而一組Proxy Server頂多花個三十萬就可以使用好幾年，和節省下來的專線費用比較起來可是便宜了太多！

目前幾乎各網路業者都設有自己的Proxy，自己的機房，但是分散開來的力量有限，而且Proxy的hit-rate(擊中率，就是代捉回來的檔案在尚未到期清除前又被下一位使用者要求到)也不夠高，再加上連外專線的施工需要大量的財力，所以各ISP公司也開始連合運作起來，要成立一個新的網路資料交換中心，把Proxy和對外專線、撥接機房等設備放在一起集合大家的力量來達成高品質的服務。這個服務中心也就是TWIX，原本有許多家公司都提出了類似的方案，後來是由TWIX這個方案出線。目前TWIX將利用六千多萬元的資金來設立高容量的Proxy Server及連外專線，在運作起來以後將可以為各使用者提供十分高速的服務。



另一種的Proxy

大多數的民間的Proxy伺服器都會設定只有自己公司的使用者才得以使用，然而TANet基於教育機構的立場有許多開放的Proxy服務，除了傳統的WWW Proxy外，TANet發展計劃中也列出了和Archie檔案尋找功能合而為一的Proxy FTP。Proxy FTP的伺服器位址是proxyftp.csie.ncu.edu.tw，使用方式可以在WWW流覽器中設定FTP proxy為這個位址，Port是80，您也可以使用Archie來查詢您要的檔案，若是這個檔案在Proxy FTP上留有記錄，TANet的Archie伺服器也會在檔案列表中加列出這個檔案在Proxy FTP伺服器上的目錄位址，您就不必再往國外去捉檔案了！這個Proxy Server目前也是對外開放的，並且每週也固定提供熱門檔案列表發表於BBS相關版面上，如果您是使用News閱讀器來閱讀TANet的文章的話，請看tw.bbs.config這個討論群組的Mirror on Demand Proxy FTP熱門檔案列表。所謂的mirror就是把某個熱門站的檔案和目錄大量捉回來，由於Proxy FTP伺服器Mirror的動作是按照使用者的需求而把檔案捉回，所以又叫Mirror on Demand，是兼具了Proxy性質及Mirror FTP站性質的服務。如果您最近使用Archie找檔案時發現您所在的網路的FTP站台沒有這個檔案而國外的站台和ProxyFTP有，請多至這個站來捉取。

ProxyServer一定要夠大，或者是使用者同質性較高，否則的話世界上網站數量已是天文數字，要把這些網站的內容都暫存一是相當困難的事。大一些的ISP業者甚至有高達50GB的Proxy暫存量，這種高容量，更新時間又比較長的Proxy伺服器其實是很有好處的，在網路尖峰時段往國外的線路必定會大塞車，此時只要Proxy伺服器中存的資料量夠多，那麼許多的網頁都可以直接從硬碟上直接送出給使用者，在網路塞車時就算流量只減少百分之十，也會有很明顯的加速效果。在未來TWIX成立之後相信應該會有不錯的表現才是！

以上零零總總地把各項有關於網路頻寬的事情都提了一下，如果您認爲您的上網速度不夠快，讓您受不了的話，有幾個建議方案您可以試試：1．安裝ISDN，如果您每天上網時數低於四小時的話，您可以試試ISDN，目前中華電信大力推廣ISDN，因此線路的安裝費只要6000元，(一般電話線也要三千元)，每個月的基本費加上通訊費也大約只要1700元左右，您也可以不必買ISDNTA(如果要買的話也有便宜的機種可選擇)，直接向中華電信租用ISDN卡一個月三百。使用ISDN不必像Modem撥接用戶一樣搶線上網，速度方面也不錯。2．如果您人在大都會，試著找找看有沒有有線電視業者開始提供Cable Modem上網。3.使用56K Modem也有些許的效果，而且價格便宜，不過您得先確定您的電話線路品質夠好。4.再等等吧！由於抗雜訊技術方面的突破，最近竟然有公司做出利用家用電線來傳送網路訊號的做法，您只要在插座上裝個小設備就可以高速上網，看來再過個一二年之後上網路可能又是另外一個局面囉！

網路新聞

給我報報

生蠔法蘭克



彩色大禍：IE又傳問題！

十五世紀時，成吉思汗率領蒙古大軍西進歐陸，一路上打遍天下無敵手，將歐洲人嚇得心驚膽戰，史稱「黃禍」；十七世紀時近代物理發展快速，科學家們由實驗中發現傳統認爲能量的傳遞是連續的觀念，在一次次的實驗及推導中產生了問題，傳統的觀念雖然經過統計學牽強地校正，但是一到了紫外線的領域中每一道射線的能量都會變成無限大，史稱「紫色大禍」。現在由微軟公司所寫出的MSIE網路流覽器，聲光色彩俱全，卻也招惹來了一陣「彩色大禍」！　當然聰明的您一定又會猜想，是不是MSIE又有BUG了！？您恐怕只猜對了五分之一，不過MSIE最近的確盛傳有些BUG，都經過了證實，包括了不能Uninstall，否則的話您的作業系統會一起跟著被Uninstall(意思就是您得重灌Win95)，以及MSIE對於JavaScript的處理有些問題，會造成比Netscape上次更糟糕的後果，網頁的設計人可以偷偷砍掉您系統一某一個檔案！當然，法蘭克相信微軟公司對於這類事情已經習以爲常，應該很快會有所處置。

比較麻煩的事情在後頭，美國司法部商業調查科最近開始對於微軟公司的IE流覽器是否涉及壟斷市場一事開始了各項蒐證的工作，根據新聞指出，由於微軟公司利用各種作業系上的優勢來強迫社會大眾使用MSIE，因此法務部才會有這次的行動。但是由於微軟公司利用合約阻止各廠商向攻府提供資料，所以調查行動會稍微遇到一些阻礙，不過筆者倒是很樂意告訴各位微軟公司究竟何種行爲涉及觸犯了反托辣斯法案，而成為法務部蒐證的要點：

1．在MSIE中提供了太多的按鈕讓使用者隨便按一下就連到MS相關或結盟的網路，如果要連到其它網站反而變得比較麻煩，這等於是買了一台電視卻只能看一個頻道。

2．由MS主導的各種新網頁規格有太強的排它性，甚至由MS的FrontPage所寫出的網頁還會讓Netscape等它牌產品的使用者看不到任何的東西。

3．MS太過強勢在各種版本的作業系統中附上MSIE，由於像Compaq等公司怕這一點落人口實而被法務部調查，因此決定要把內附的MSIE先拿掉，不料微軟卻以收回95使用授權威脅廠商使得這項行動作罷！

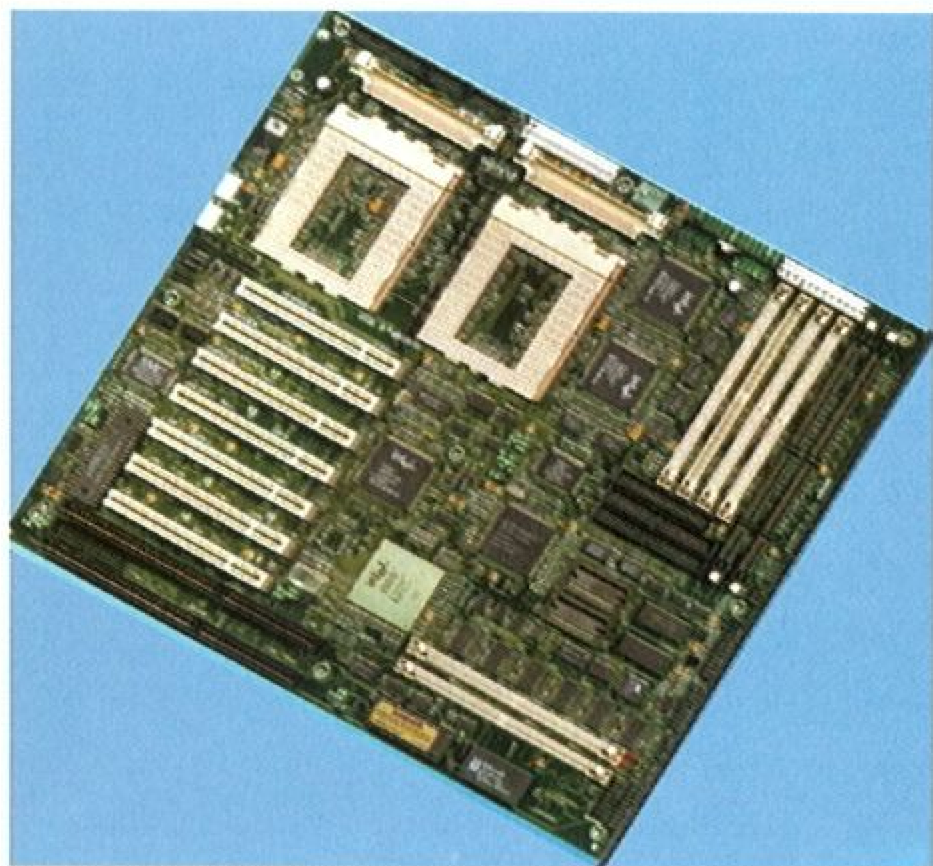
其實美國法務部早就在前幾年針對微軟公司的視窗作業系統是否涉及壟斷市場而進行過調查，並且確定微軟正在進行壟斷，但是由於軟體業是新興的行業，因沒有經驗的此法務部上次和微軟公司協商的結果並沒有任何的幫助，反而讓微軟公司達成了有利的司法交易，而這次的調查結果和諮商結果在美國商業式的司法制度及比爾蓋資的智囊團運作下會有何結果呢？大家拭目以待吧！

軟硬共和國

牛蠔法蘭克

主機板漫談

很快的資訊月又開始了，說實在如果時間和體力許可的話，法蘭克對於逛逛資訊展大賣場看貨、聽聽推銷員吹牛也是頗有興趣的。最近幾年來由於台灣的電子業太過於「奇蹟」所以我們的資訊展也多了許多不同層次的，筆者最喜歡逛的其實就是結合了上千家國內外廠商最高科技及最新產品的台北國際電子大展(不過這個展示不是開放給一般民衆參觀的)，要逛這個大展不但要英文一把罩，連日文也得識認識，最大的好處就是可以挖到一大堆傳說中但是市面上看都看不到的最新產品。當然，如果您只是想要趁機換點新產品，那麼即將在下個月舉行的資訊月資訊展也是一個很好的機會。在練習看貨的藝術中，筆者覺得最重要的就是對於市場主流派技術的了解，再來就是自己的相關知識(因爲只是看貨，所以也不一定要買，所謂的"自己的需求"也不妨丟到一邊去)。今天我們就針對主機板的相關話題做一個漫談!



話說電腦DIY中最該重視的零件應該就是主機板了! 主機板幾乎提供了您的個人電腦上大部分的功能，而且是最特化的功能(想想看Intel的CPU和AMD的CPU功能上會差很多嗎? 要是差很多AMD也不必賣了)，所以凡舉超頻的能力、系統穩定度、擴充能力等等都是和主機板的設計息息相關的! 台灣的電子業奇蹟中也有一部分是靠主機板設計製造而來的，以台灣的名廠而言，華碩、技嘉、陞技、艾威都是很有看頭的廠商; 而國外名廠如Tyan、SuperMicro等當然也很有看頭，不過要在年底資訊展看到他們的板子恐怕是有點難，主要是因爲年底資訊展主要的對相還是一般使用者，對於業界或高級玩家而言並不是很重視。

其實就近年來的技術發展而言，主機板也愈來愈大同小異了，新的主機板都是使用套裝的晶片組(如Intel、SiS、VIA等等都有出晶片組)，剩下的就只是加上各家的設計功能而已。不過就算如此，隨著系統工作頻率的一路上昇，主機板的設計也充滿著和電路雜訊、電磁干擾挑戰的難題，另一方面，也要針對時代的須求在主機板上加入新的功能，所以各家的板子也有了價格和價值之分。就法蘭克的觀點而言，目前的新主機板在設計上會往幾個方向走:

1. 因應DIY而簡化安裝設計，比如說把各種電壓調整開關、頻率調整開關設計成DIPswitch讓使用者可以用撥動開關的方式來調整系統設定，甚至把這些功能全部收到CMOS設定中，做成所謂的SoftMenu，在PentiumII的主機板上因爲CPU只有一種，所以大都有提供，而在Pentium等級用的主機板上則國內只有陞技公司提供這個SoftMenu。

2. 各家雖然在檯面上都不說，但是實際上在設計時都會試試看75Mhz或83Mhz外頻等規格外的高外頻，主要也是利用DIY族之間愛超頻的惡習來增加公司的口碑，因爲有許多DIY族喜愛利用超頻的能力來斷定一家公司的主機板好壞，這個手法自從國內某名公司開始後就廣爲大家所利用。

3. 支援最新的作業系統及USB，自我分析診斷等未來走向的設備。當然筆者覺得有些設計對於一般使用者而言是有點多餘的，不過既然變成了主流，也只有將就著看了! Intel及Microsoft公司所提出的PC97規格大多著墨於這類PnP設備和作業系統配合方面的問題。目前國內主機板廠商之中對於PC97的標準支援得最不遺餘力的應該算華碩公司吧! 爲了這個目標華碩公司也開始培養自己的驅動程式發展人員, 和其它公司大有不同。

當然，目前在Intel以及Microsoft二大公司帶領下，恐怕各家的主機板設計走向還是會不斷趨向某一主流，消費者所選的不單單只是設計上的優劣，也要看看該公司對於您的服務到底有多好，有的公司能夠允許消費者直接拿著產品到客服部門由工程師直接調校(如陞技公司)，有些公司則是在產品支援方面下工夫，如華碩的支援程式就相當不錯，有些公司的產品專門針對某一層面的使用者下手(如Iwill公司很愛做SCSI on Board的板子)，在選擇一張主機板時, 我們所著重的觀點也因此而有所差異。

在挑選一般主機板時第一個就是先看這張板子是爲了什麼目的而設計的，如果是爲了高階的伺服器或高級玩家等設計的高級產品，自然有很多功能是少不了的，比如說更多的擴充槽、更多種類的CPU支援、更先進的控管系統、更高速的IO等等。無論如何，我們先來看看現在的PC主機板慣用的架構圖：



這張架構圖之中所顯示的架構從Intel Saturn這張486的PCI BUS以來一直都是類似如此的，直到目前的PentiumII的主機板也是如此，(除了AGP BUS的部分之外都雷同)。其實自從PCI BUS在各大廠商推動之下走紅以來，許多新型電腦的架構都是類似如此的，只是效能高低之分而已。

連接至CPU的晶片就是負責著CPU至主憶體之間的主要晶片，內含了多種重要的功能，包括了記憶體存取、快取記憶體控制、DMA控制器、IRQ控制器等。如前面所述，目前使用PCIBUS的各型電腦都是使用這類型架構的，包括了IBM590系列，PowerMAC及PowerPC中部分機種的等等。這顆主系統晶片往上層連接至CPU，也就是CPU存取快取或主記憶體都是要靠這個部分的，無論是一顆CPU的一般系或者是多顆CPU的SMP系統都是靠這顆系統晶片的，在多顆CPU同時運作的SMP系統上爲了各CPU間的工作協調當然需要一套利用中斷達成的協定，目前工業界已經有一套OpenPIC，可是Intel目前爲止並不支援OpenPIC，而是使用獨家的APIC，所以造成了一種很怪異的情況，因爲目前爲只大多的SMP晶片組都是Intel才有做，所以這類的板子上如果要裝多顆CPU，Intel的CPU是您唯一的選擇。而OpenPIC的晶片組反而因爲Intel過於獨大而成爲PC界的票房毒藥！

系統晶片最重要的功能之一就是記憶體控制的功能，包括了主憶體以及快取(Cache)記憶體，在Intel的437HX晶片組上支援一般的FastPage DRAM以及HyperPage DRAM(EDO RAM)二種DRAM，VX、TX、AMD640以上(即VIASP2以上)及Sis5598等都再加上對unbufferedSDRAM的支援(有關於這些RAM的種類煩請參閱以往的軟體PC地帶)，說起PC用的SDRAM是比其它系統的麻煩一點，自從JEDEC發展SDRAM大受歡迎之後，Intel不甘勢弱，硬是弄出一個所謂的unbuffer規格和JEDEC互別曲頭，所以現在Intel-Based PC上使用的SDRAM都不內建訊號緩衝器，導致很多主機板會挑SDRAM，這也給了主機板的設計工師很大的挑戰(換個角度說也就是浪費了一堆時間和這種無聊的問題周旋)。早期的主機板幾乎都會挑SDRAM，只有德儀(TI)和西門子的SDRAM比較"大眾化"一點，問題比較少，而且有時還得看模組是那家公司做的，因爲要把66Mhz的高頻clock丟進一堆DRAM控制界面之中，若是模組的製作稍有不良可是會一踏糊塗的！最近華碩及陞技等大廠的板子在多位工程師的努力調整下總算是比較「胃口大開」一點，不再那麼挑嘴了。這當然也得歸功於PhaseLink的clock產生器晶片在我們台灣廠商的要求下特別生產了新的推動力更強，時脈輸出腳位更多的新版本。(請注意看看主機板上是否有一個標著Phaselink的晶片，如果有的話表示您的主機板八成是用PhaseLink的這項產品)。說了這麼多，還沒提到SDRAM的好處！SDRAM在目前的主機板上(66Mhz外頻時)最高可達6-1-1-1的存取時序，也就是第一筆64bits(8bytes)資料讀出是在讀取要求開始後6個clock後(在66Mhz下一個clock等於15ns)，接下來的三筆分別間隔1個clock可讀出/寫入，總共

花了9*15讀取出4筆資料，而EDORAM則是使用最高5-2-2-2的時序，共花了11個clock讀/寫四筆資料，所以若是系統沒用PBSRAM當快取的話，使用SDRAM是快了不少！不過現在由於PBSRAM是很可怕的加速器，裝了之後，SDRAM的好處反而如星星愈到太陽般看不出來了！我們在挑選的時候只要選擇便宜好用的即可！不過未來Intel所主推的SDRAM II擁有二倍的資料輸出入速度，將是明日之星。目前VIASP3已經支援SDRAM II了。

主機板上能插上多少MB的主記憶體也是取決於這個系統晶片，通常都有256MB以上，PentiumII的晶片組(如440LX或BX)也高達1GB以上，Intel 82430HX也有512MB的容許量，基本上是不太可能不夠您用的，不過DRAM的插槽數量就不一定這麼夠您亂用了！目前工業規格在存取DRAM時CAS線是共用的，所以系統能有多少個DRAM插槽除了看廠商願不願意做滿外，最大的要素就在於晶片上的RAS線有多少條，以Intel的HX為例，RAS有八條，而VX或TX即只有6條，一個168腳的DIMM DRAM插槽要花掉二條RAS線，一個72腳的SIMM槽則要花掉一個，由工程師高興排列組合！以華碩TX97為例，使用TX晶片組，有三條168腳插槽，因此就不太可能有第四條的插槽給您擴充了！如果您使用的是HX晶片組的主機板，那麼就可能再有第四條的168腳插槽可用，或者是二支168腳的槽配上四支72腳插槽，不過由於DIMM模組SDRAM使用的電壓準位是3伏，而72腳的插槽模組使用的電壓是5伏，為了避免訊號腳燒壞，請不要混插！

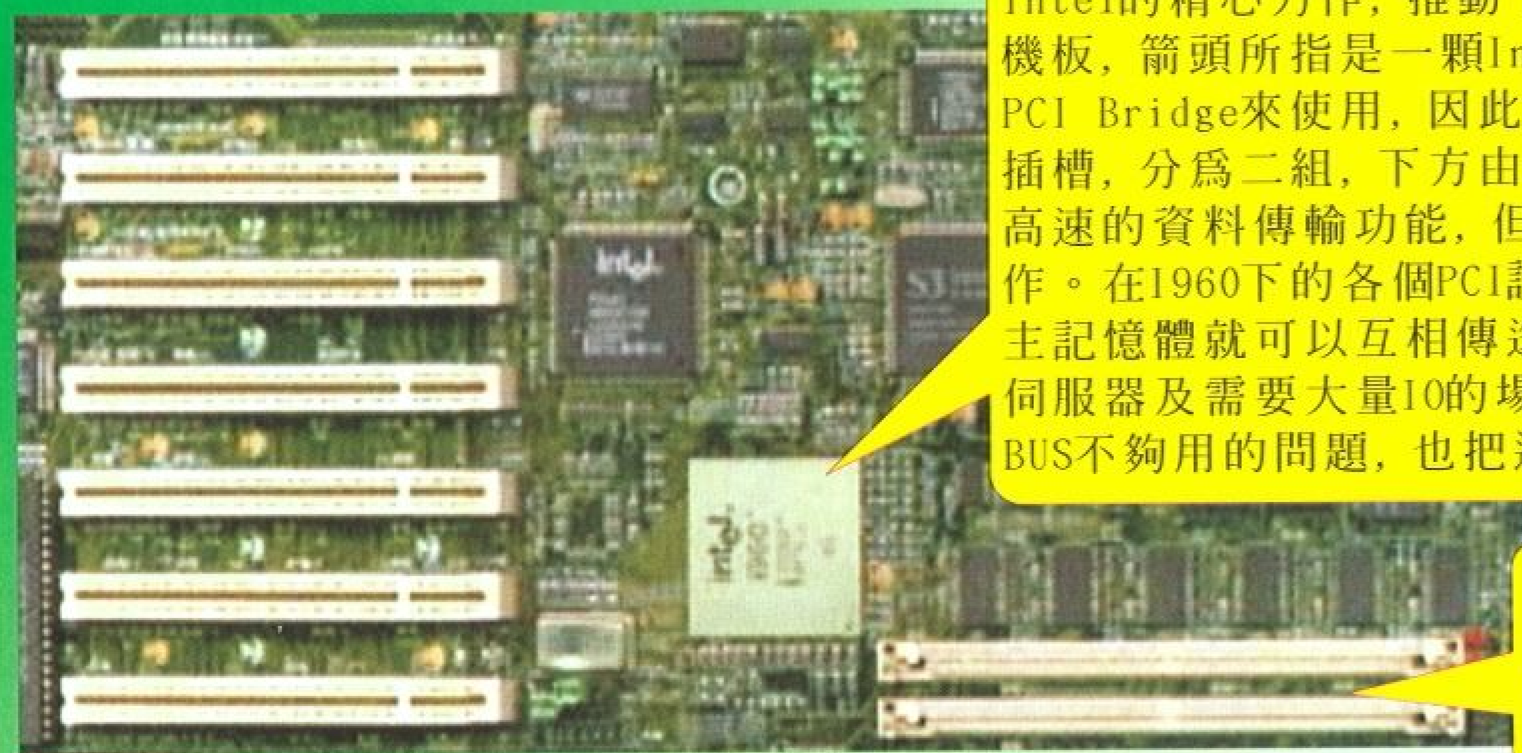
快取也是相當重要的一環，雖然Intel的CPU都有內部快取，但是大小有限無法完全補足DRAM或SDRAM和CPU讀取資料能力的差異，所以使用PBSRAM的第二層快取也變成相重要！PBSRAM的時序可到達3-1-1-1-1-1-1-1，是很高速的快取，不過主機板上的晶片組本身則有另一項的限制，就是快取控制器可控制的範圍大小，在Intel全力主推的新TX晶片下只有64MB，而HX則有512MB的大小，VIA的SP3也有1GB的範圍，而TX及VX，HX最多能裝512KB的快取，而VIA的SP2及SP3可裝上2MB的快取，不過快取的安裝也是有限制的，為了將快取的位置映射至主記憶的特定位置，還必須有tag(標籤)的存在，這個tag的大小及位元寬度都是隨著快取範圍及快取記憶體大小而長大的，以VIA的SP3為例，如果要使用2MB的PBSRAM，那麼您的板子就得使用寬達十位元的SRAM來當標籤！這種SRAM貴又不是很好找，有的廠商為了省成本就不用了！Tag SRAM的速度也是有要求的！在66Mhz的外頻下必須要15ns以下的SRAM才能用，若是您想跑83或75的外頻，那麼還得使用12ns的！

Intel 430HX的cache大小及tag和cache範圍的關係表

Cache Size	Tag Size	Cacheability
256 Kbyte	8K by 8 bits	64 Mbyte
256 Kbyte	8K by 9 bits	128 Mbyte
256 Kbyte	8K by 10 bits	256 Mbyte
256 Kbyte	8K by 11 bits	512 Mbyte
512 Kbyte	16K by 8 bits (including valid bit)	64 Mbyte
512 Kbyte	16K by 9 bits (including valid bit)	128 Mbyte
512 Kbyte	16K by 10 bits (including valid bit)	256 Mbyte
512 Kbyte	16K by 11 bits (including valid bit)	512 Mbyte

現有的32位元PCI BUS速度雖然有132Mbyte/秒的高速，但是事實上在許多時候PCI BUS的頻寬是不太夠用的，比如說多張SCSI卡同時動作時或者是大量3D材質傳送到3D加速卡上之時都有可能造成PCI BUS變成我們過年過節前的高速公路-大塞車，而Intel在PCI BUS變成標準後也覺得賺頭不太夠，所以又弄了一個AGP BUS出來，AGP BUS可以以133Mhz*32位元=512byte/s的高速運作，不過這裡的133Mhz並不是代表AGP的時脈真的到達133Mhz，而是AGP BUS上可以利用時脈電壓中的上昇部分及下降部分傳送資料而達成把一個時脈當二個用的效果。AGP BUS不經過PCI BUS的橋接器而直接由系統晶片中接上記憶體和CPU。由於AGP BUS在設計上不是以大容量為主，所以在BUS上只有一個device一個host，也就是只能插一片卡。目前已有不少的AGP 3D加速卡上市，不知道若是有其它種類的卡也做AGP版本時消費者的選擇會是如何？目前支援AGP的晶片組大多是PentiumII的，在Pentium晶片組上筆者只見過VIA SP3(VIA VT82c597)有提供AGP BUS(並且在其上還可插上技援66Mhz版本的PCI BUS卡)。

講到系統晶片組的另一個要角：PCI Bridge(PCI橋接器)，是使用PCI BUS系統的一個要角，PCI BUS也是屬於所有設備都並連在一條匯流排上，所以就像會議上大家要發言一樣，得有一位要求到了發言權才能發言，爲了不浪費太多時間在取得發言權上，PCI BUS上的設備被限制在五個之內，所以有些電腦爲了擴充能力之故會裝上二個PCI BUS橋接器，雖然說都是PCI BUS橋接器，在處理匯流排上資料傳輸能力卻有很大的差別，包括了BUS上的緩衝器大小和層數等等都對PCI橋接器的效能有很大的影響，高階的橋接器甚至有使用高速CPU來做的。從以前到現在PC的PCI匯流排就曾出現過Compaq的Tri-flex PCI，Intel的concurrent PCI及最近的I2O架構PCI等等著名的版本，最;近Micron更是暴力地在PC上引入64位元的PCIBUS-Samurai晶片組，目前一般主機板上所使用的都是便宜但效能尚不錯的concurrent PCI，自從VX，HX出現後就一直使用到今天。現在市場上Intel的主力PCI-ISA橋接器是PIIX3及PIIX4，PIIX3、PIIX4及VIA SP3上都內建有BUS Master IDE控制器，還支援有PIO Mode4及UltraDMA33，而且可以針對IDE BUS上的每一台各別設備調整速度，不會再有讓一台比較慢的光碟拖慢整個系統速度的情況了。而所謂的BUS Master IDE就是利用外加的DMA通道來傳輸資料到IDE BUS上，如此一來CPU就不必再像PIO模式下一樣每一個位元組的資料都得親手去般了，UltraDMA33則是利用一個clock當二個用的技巧把傳輸率拉到33MB/s，只要作業系統的驅動程式有支援就可以有效降低CPU使用量，很適合多工系的使用。但是現有的BUS Master驅動程式有一部分爲了在測試程式中有更好看的數據而把每個區塊由64K降成4k，在CPU使用量大的時候反而會讓系統變慢！在裝上IDE BUS Master驅動程式之後您可以試著同時讀取二個大檔案，若是硬碟磁頭移動的聲音明顯比未安裝驅動程式前增加，那麼可以試著換換不同廠商提供的驅動程式。



Intel的精心力作，推動了一年多才開跑的I2O架構主機板，箭頭所指是一顆Intel I960RD的RISC CPU，當做PCI Bridge來使用，因此這種主機板可以有七支的PCI插槽，分爲二組，下方由i960控制的四支PCI槽有非常高速的資料傳輸功能，但是必須使用驅動程式才能動作。在I960下的各個PCI設備甚至可以不經由系統CPU及主記憶體就可以互相傳送資料，對於像各類型的高速伺服器及需要大量IO的場合，這個架構不但解決了PCI BUS不夠用的問題，也把速度提昇了許多。

I960專用的記憶體以及快取記憶體系統。在數張PCI卡互傳資料時，這裡的憶體就充當了IO Cache。

主機板除了看晶片組之外，電路上的調校也是很重要的因素，由於在主機板上的訊號都是高頻訊號，所以在電路阻抗匹配上若是有什麼不對，那麼就會跑出很多意想不到的情況，比如說多插幾張界面卡系統就變得不穩易當、也沒辦法再玩超高外頻的遊戲，所以在精密電阻及電容用料方面也是玩家注重的一部分(像Low-ESR電容就是一例)。但是Intel倒未必這麼想，Intel爲了把PentiumII整個系統降價變成入門機種，今年特地"指導"各廠商把440LX晶片組的主機板上的阻抗匹配電路拿掉，並且把ISA BUS減少爲二條，至於效果如何，只有讓不知情的勇士們買過後才能知道了！

PC97規格中規定必須讓使用者清楚知道CPU的溫度並且可以調整風扇轉速(等於把從前用在伺服器上的技術拿來用了)，所以各廠商也開始放進了測溫系統，不過Intel規定CPU溫度是要在CPU上方中心測量，有些廠商將測溫晶片放在ZIF槽下方沒有和CPU直接接觸，利用空氣傳熱不但反應慢，而且非線性因素極大，所以若是針對某一種CPU進行調校，一旦換了另一種CPU反而又不準了，筆者最看到某家公司的EISCA系統是把測溫晶片嵌在散熱風扇正下方和CPU接觸才是比較令人滿意的做法，不過在成本上自然比較高一些了。

以上拉拉雜雜地漫談了這麼多，其實選主機板或看主機板的樂趣和經驗在這一點篇幅裡實在很難交待得完，希望大家在看完這篇文章後去逛資訊展時能更了解廠商葫蘆裡賣的是什麼藥，不必再被一堆工讀生講得團團轉囉！



軟體世界雜誌進駐全國1500家7-ELEVEN

您方便的好鄰居 7-ELEVEN

電腦遊戲超強資訊 軟體世界



◎自10/22起，您的老朋友－軟體世界雜誌即將在全省1500家7-ELEVEN與您歡喜相見。

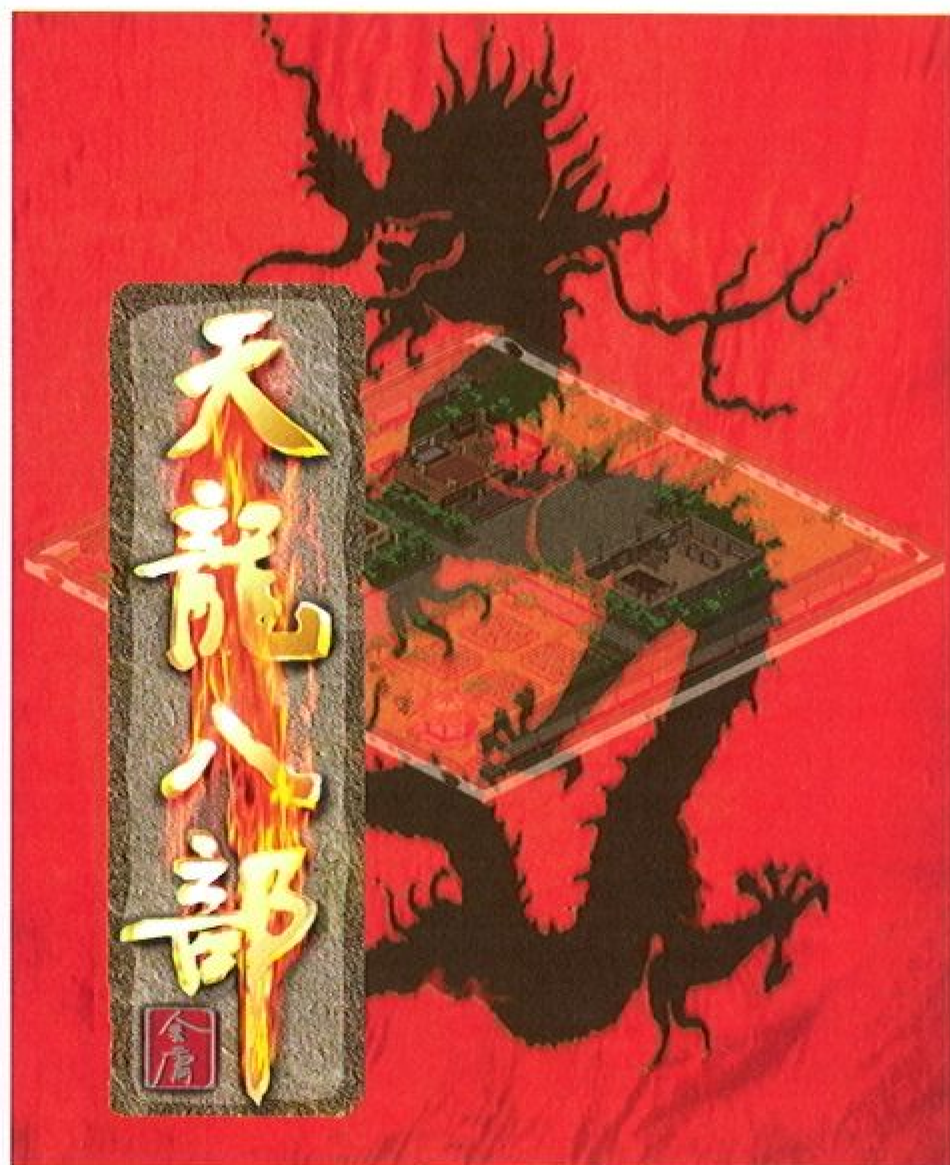
◎為答謝您在我們的新朋友－您方便的好鄰居7-ELEVEN與我們再度結緣，連續三期（自第103期起），每日我們都將抽出一位幸運的有緣人，致贈一套超新超炫的遊戲軟體。

◎只要您在7-ELEVEN購買軟體世界雜誌，並將雜誌內的7-ELEVEN印花剪下貼在該期所附的讀者意見回函上，寄回本社（免貼郵資），您就可能成為幸運得主。

◎第106期抽獎獎品（天龍八部之六脈神劍 光碟版）

基隆市	詹宏仁	雲林縣	程敬元
台中縣	陳勝彥	台北縣	葉格鴻
台北市	楊昭榮	雲林縣	李淳泰
高雄縣	楊日成	新竹縣	張華紋
台北市	管子易	台南市	葉育霖
彰化縣	周冠佑	苗栗縣	張智翔
台北縣	卓志昌	台南縣	謝承霖
彰化縣	蕭宇良	台中市	黃宏文
台北縣	彭俊發	台南縣	翁吉良
南投市	簡春元	台中市	邱煌坤
台北縣	賴威爾	台南縣	陳郁仁
嘉義縣	范裕祥	台中市	丁威廷
台北縣	鄭旭修	台南縣	鄭德勳
雲林縣	呂逢仁	台中市	林季儀
台北縣	張健煌	高雄市	張赫文

以上卅名中獎者可獲超級酒店大亨遊戲軟體一套。



遊戲特色

★改編自金庸小說原著。
★忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露。
★45度角斜向3D立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。，大理的風土民情一覽無遺。
★聲光效果具佳的即時戰鬥，展現渾然天成的各家各派武功。
★上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，數千張的小動畫鉅細靡遺地表現









MegaDisc小棧





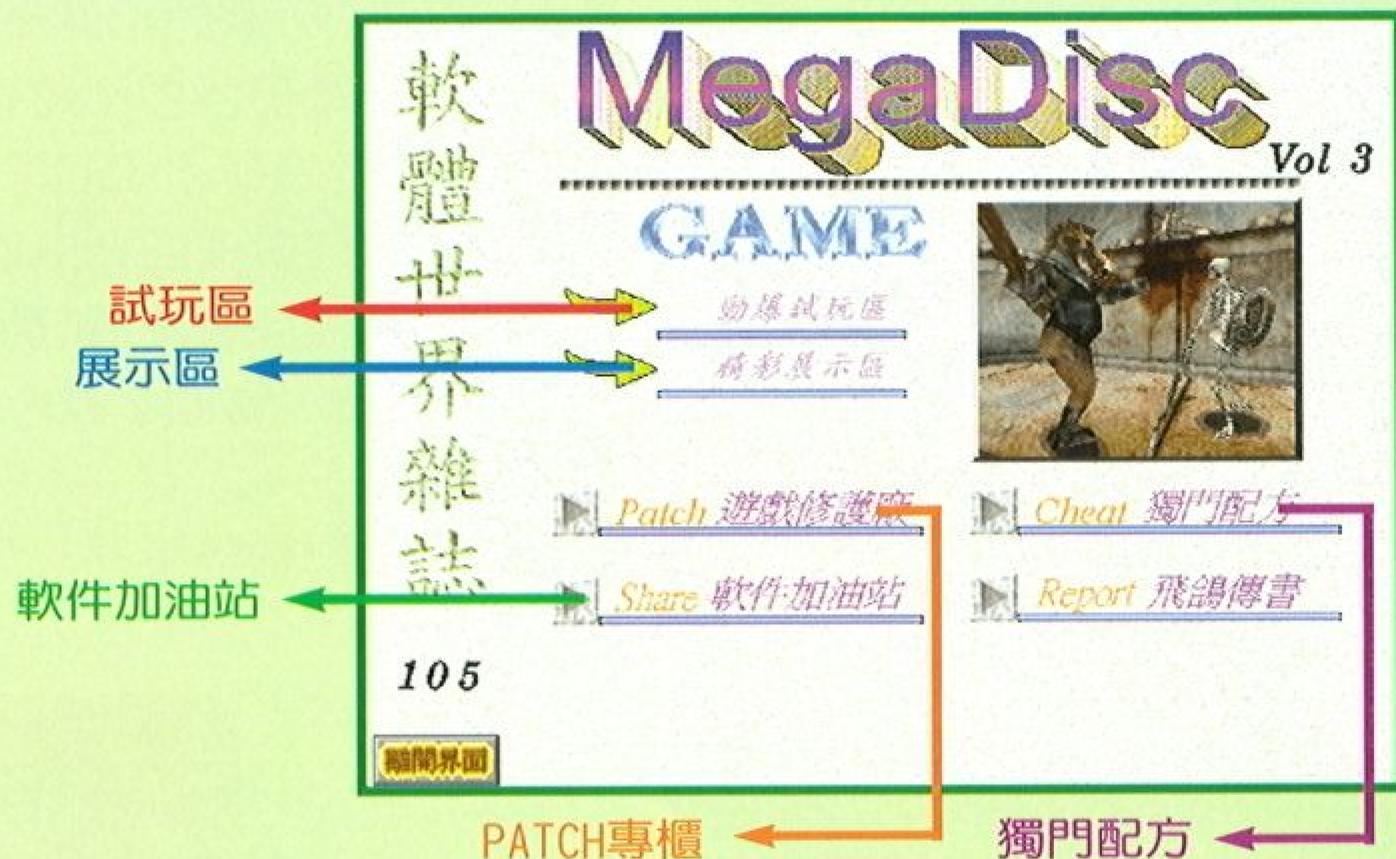
本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS-DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

MegaDisc使用步驟

●將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。

●鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。





●進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C：\GAME\F22。



按這兒就可以安裝囉！

●試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。

●在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟。

●附註說明：

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

②在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。

③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值爲聲霸卡（220,7,1）

④若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM.EXE來執行簡易版的文字介面。

⑤本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆爲SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。

⑥本刊僅負爲讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代爲排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README檔）；不便之處，敬請見諒。

⑦執行MegaDisc所需的硬體要求爲：586-100以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。

遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

SPEED RALLY	WIN95	\SRDEMO\SETUP.BAT
殺無赦	WIN95	\MYST\SETUP.EXE
VIRTUA SQUAD 2	WIN95	\VSQUAD2\INSTALL.EXE
橫掃千軍	WIN95	\TADINST\TADINST.EXE
黑暗帝國	WIN95	\DARK\SETUP.EXE
FIFA:ROAD TO THE WORLD CUP 98	WIN95	\FIFARTWC\FIFARTWC.EXE
NHL 98'	WIN95	\NHL98\NHL98.EXE
古墓奇兵 2	WIN95	\TR2\TOMB.EXE
3D ULTRA PINBALL: THE LOST CONTINENT	WIN95	\PB3DEMO\SETUP.EXE
SONIC 3D BLAST	WIN95	\SONIC3D\PCSONIC.EXE
七大王朝	WIN95	\7KDEMO\SETUP.EXE
GRAND THEFT AUTO	WIN95	\GTA\GTA.BAT
瘋狂大車拼 4	WIN95	\TD4DEMO\TD4NORM.EXE

3Dfx專用

DIE BY THE SWORD	WIN95	\DBTS\SETUP.EXE
TUROK:DINOSAUR HUNTER	WIN95	\TUROK\SETUP.EXE
妮姬發哥大冒險 2 (1)	WIN95	\P2DEMO-1\SETUP.EXE
妮姬發哥大冒險 2 (2)	WIN95	\P2DEMO-2\SETUP.EXE
銀河飛將 V:預言者	WIN95	\WCPTEST\WCP3DFX.EXE

展示區

CART PRECISION RACING	WIN95	\CARTDEMO\CARTDEMO.AVI
妮姬發哥大冒險 2	WIN95	\P25MOV\P25MOV.AVI
瘋狂大車拼 4	WIN95	\LARGE\LARGE.MPG
TUROK:DINOSAUR HUNTER	WIN95	\TUROK3\TUROK3.MOV
NBA ACTION '98	WIN95	\NBA_DEMO\SETUP.EXE
TOM CLANCY'S POLITIKA	WIN95	\POLITIKA\POLITIKA.MOV



Mail & Latters



●對於雜誌之內容、編排、裝訂和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之AUTOEXEC.BAT與CONFIG.SYS檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的Question，咱們這兒可不是電腦大賣場…

主A大夫：生蠔法蘭克
副A助理：捲毛主編

設定有問題，GM變模擬

●高雄市
●許君龍

Q 軟世雜誌社你好：

最近買了一個聲霸AWE 64 Value，對軟體相容性自然不在話下，但在玩U8遊戲時，GM的音源卻無法使用，是因爲聲霸是以模擬GM來相容的關係嗎？還是和Ultrasound一樣？那如果要能硬體直接使用GM等音源，且相容95、聲霸64是否有可推薦之產品（Roland不要）。

A 這個問題頗奇怪，因爲AWE64的GM並不能說是軟體模擬，所以再檢查一下您的設定好了！如果想用其它產品的話，您不妨試試SB16再加上YAHAMA DB50-XG或Korg Ai20之類的卡也好。至少就筆者的朋友們都覺得比AWE64敲玻璃的聲音好多了。

（生蠔法蘭克）

語意不淸，到底是誰的電腦有問題？

●雲林縣
●阿　瑋

Q 編輯部的主A大夫－生蠔法蘭克您好，本人有幾個Q想請教於您：①因爲在灌大補帖時忽然當機，再開機時發現Command.com被離奇的殺掉了，我也試過對C槽作sys c:，但也於事無補，請問該怎辦？②小弟的朋友的電腦竟不承認有A槽，請問該如何驅動？

A 這問題也很怪？到底是您電腦出問題還是您的朋友電腦出問題呢？您對C槽做完SYS後請再順便把開機片上的command.com拷進C槽即可。

（生蠔法蘭克）

您的忠實，讓雜誌不斷落頁！

●新竹市
●莊浚銘

Q 貴公司好！我是貴雜誌的忠實讀者，常常一本雜誌會一看再看，翻久了，出現了落頁的現象，而又常是在目錄折頁處開始，固本人的書都是破破的，希望雜誌上不要使用折頁的方法，謝謝！

A 感謝您的建議，近來讀者反應掉頁的情況日漸趨多，想必是雜誌增厚，膠裝部份無法承受所致。您的意見我們一定用心處理。

（捲毛主編）

俠客英雄傳3同樣祕技X100封　厲害吧！

●台中市
●吳秉霖

Q 這個問題我已經忍好久了才決定要將它寫出來，就是關於密技的投稿的方面，常在雜誌上看到一些在別的雜誌上刊過或是早已公布過的，例如「霹靂幽靈箭」的太極精劍，第101期的雜誌上的攻略就有了，而102期竟然又出現了，而且包括別的雜誌，我已經看過五次了；另外還有「洛克人X3」的武器密碼，第三波早在六月份時公布在全省的7-11的廣告傳單上，而在8月份的「電×玩家」上也有人刊登過了，眞不知是那些人如此地厚顏無×。再此也想問問貴社，是否所有的密技都照單全收，而也不查清其來源就刊？此事關係到貴社的權益，故作此書。

A 在民意爲重的現代社會，隱忍已不是一種美德。因此在此乎籲讀者，對雜誌有任何建言，請別客氣，儘管大聲說，只要遣詞用句中稍加注意，再*%#@*&的意見主編還是會接受（問候家人、祖宗的客氣話也不用了，他們都很好…）。更何況有氣忍久了會內傷，便便忍久了會便祕，吳讀者您就別忍啦！

關於祕技的部份，其實讀者重覆投稿的次數多不勝數，尤其是某些遊戲（如俠客英雄傳3），更是多的讓主編的垃圾桶不夠放。甚至更有×顏無○者，將舊期雜誌的祕技照抄後再投稿…不過這些都逃不過主編的法眼，一切都往垃圾筒扔去啦！所以決無照單全收之理。

（捲毛主編）

EMM386又不是果汁機，不過他的專長就是壓榨記憶體

●高雄市
●刀狂劍痴

Q 小弟有幾個問題想請教貴刊，希望能給小弟指點一二：①我拷貝大富翁3時，大富翁3需要565K的傳統記憶體，可是我的卻顯出只有529K不足，聽人家說用EMM386便可解決，可壓搾很多的記憶體，這是眞的嗎？方法是否可教小弟？（因爲大富翁3花了我將近八百元，竟然配備不夠）②貴社的MegaDisc小棧所說的試玩光碟在WIN95的MS-DOS模式玩，必須以6.0或6.22重新開機，方法怎麼用？③我有640K的傳統記憶體，要如何查出佔了我多大的檔案？（我只有裝天翔記、三國志IV、WIN95趨勢防毒掃描程式④「程」式的圖在哪？爲什麼我找遍了WIN95就是找不到？⑤聽同學說ESS1868的音效卡晶片是爛到透底，這是眞的嗎？⑥貴社所贈送的試玩遊戲中，有些我卻不能玩，這是爲什麼呢？（我的配備：Pentium-133、16MB RAM）⑦希望貴社所拜訪的遊戲公司中，能把去的過程錄成在試玩光碟中（不用太多，五分鐘看遊戲公司或設計小組的內部介紹）。

A ①使用DOS的EMM386配合MEMMAKER程式來進行最佳化是很標準的做法，當然，看您的記憶體剩餘量實在太少了一點，是不是在config.sys中有下達DOS=UMB，HIGH呢？大部分的driver也可以使用devicehigh=<driver名稱>來載入。

②在Win95開機時立即按下<F8>，如果您的設定沒有太異於常人的話應該可以看到一張選單跳出來，有一項（最可能出現在最後一項）是由Pervious version DOS開機的，按下去就是啦！如果您的95是OSR2的版本（4.00.950b），請注意這個選項選下去後您就再也不能開機了！要利用軟碟開機按照上期筆者所列的方法來<修正>系統才行哦！

③ESS1868爛？還好啦！論效果它算不錯的，只是在DOS下模擬聲霸卡的能力不如別人而已…在現在95當道的時代，應該不會給您帶來太多問題才是。

④這是由於系統當掉了，但是音效卡晶片還在跑的關係，要解決恐怕得由熟練的工程師好好調校一番！

（生蠔法蘭克）

⑥有些遊戲不能玩，誠如MEGADISC說明所述，“各項個別軟體之安裝、相容”甚至電腦本身設定與硬體都可能出問題，所以並無所謂固定的原因。此種問題也只能對症下藥，腳痛醫腳，頭痛醫頭啦！

⑦…技術性問題，編輯部會考慮?!

（捲毛主編）

軟世辦QA，全民來開講

●彰化市
●笑話貓

Q 我對103期Q來A去孫二興讀者的意見很不以爲然，好的雜誌難道需要靠贈品來吸引人嗎？爲什麼一定要送一大堆摸彩卷、特惠卷…的東西呢？爲什麼唯GAME是論一定要有24篇以上呢？這期的12篇就夠我看很久了，又爲何NEW GAME STATION加辣片追緝令要有42篇呢？難道一、二個月會出42種遊戲嗎？光這24篇就夠我看了。一期寫36篇的稿就已經非常累人了，竟然要人寫66篇，眞是太爲難人了，況且如此一來，篇幅定會大幅增加，價格也必會提升，徒然增加讀者的負擔，又看到他大言不慚地自稱本尊，本大師，又說什麼採納她的建議會使雜誌提升50%的實力，什麼他介紹的網站比Frank強了好幾倍，我眞得看不下去了，怎麼會有如此厚顏無恥的人，一點也不懂得謙虛，眞讓人爲軟世叫屈。

最後，請問爲什麼每次在金石堂看到軟世時，都大約30日，爲什麼配送會如此慢？

A 雜誌開辦QA專欄，目的是爲廣納建言，因此在眾多讀者中，不同的看法勢必不少。所以不管孫讀者的意見如何，編輯部也必需要詳細考慮其可行性。更何況刊登這些意見，也可以讓其他讀者瞭解，雜誌是否還有其未盡全功之處。笑話貓大哥您就消消氣，看雜誌不用那麼大火氣，改天請你去看戲，順便送遊戲，怎麼都是丁一、…哈哈!!

以雜誌20日（偶而會延至21、22…）出刊的時間來計算，雜誌在書局的正常上架時間，應該是23號左右，待主編其瞭解其中原因，再向您報告。

（捲毛主編）

GO GO日本，有點困難啦！

●？？？
●阿　龍

Q (1)「網路夜未眠」專欄中眞的在網路軟體工具方面報導次數很少耶！但是你又不承認，所以我想問Frank有沒有要改善這種情形???（PS：像電腦玩家、GK遊戲王國都有常常介紹網路軟體工具呢？）

(2)爲什麼軟世在「特別報導」方面，總是“很少”去深入報導有關“日本當地PC遊戲設計公司”的專訪呢？（PS：現在台灣市場上，出現日文遊戲翻譯成中文的，很多呀！爲何軟世還遲遲不去。）

(3)爲什麼軟世對“歌騰”系列的搖桿總是“情有獨鍾”（偏愛）呢？（PS：難道Thurst Master、Rock Fire、Logitech、Microsoft、SunCom、CH Products、Spacetec等廠牌的搖桿都無緣編入雜誌嗎？）

(4)請問Frank一下，就是「唯GAME論」部份所打英文符號分數是代表阿拉伯數字的幾分呢？EX：A++、A+、A、A−、B+、B、B−、C+、C、C-這些到底是打多少分呢？（如果在雜誌中能夠“列表”出來那就很好）

A (1)看到這種說法眞是哭笑不得！在上次回答中已答過，介紹網路工具本來就是本專欄的目的之一，從以前到現在都一直在做，未來也是不知道您滿意嗎?

(2)就主編所知，不只軟世很少去採訪日本遊戲公司，是連其他友刊也幾乎少有日本公司的專訪報導。讀者爲何不想想，如果採訪的工作輕易可爲，爲何目前市面上這四本遊戲雜誌“遲遲“不去採訪。其實日本公司的排外眾所皆知，在無人引薦之下，冒然要前往採訪，不吃閉門羹才怪。

(3)本刊對歌騰系列的產品並非情有獨鍾，而是歌騰的產品比較好“借”，因本刊並非電腦專業雜誌，部份硬體生產公司產品借測的意願並不高（甚至有編輯欲商借產品，而當場遭拒的情形發生），再說本刊也正力求突破中，104期的兩款反饋式搖桿的介紹，不就是最好的見證嗎！

(4)龍哥！唯GAME論的評分表關FRANK何事啊？FRANK只是本刊的一名網路兼硬體作家而已，您高抬貴手放他一馬，評分表主編來寫就好了。

（捲毛主編）



郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝明奇

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳

寄款人　姓名：
通訊處：□□□-□□
電話：

寄款人代號

收據號碼：

郵政劃撥儲金存款通知單

收款	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝明奇

新台幣
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

經辦局收款戳
主管

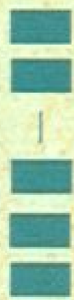
寄款人　姓名：
通訊處：□□□-□□
電話：

寄款人代號

郵政劃撥儲金存款收據

收款帳號	
存款金額	
電腦紀錄	
經辦局收款戳	

寄款人收執聯



高雄郵政18-69號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

地址：



讀者票選資料

1. 截至目前爲止，請就您曾經玩過的遊戲中，選擇一款最棒的遊戲：
   遊戲名稱：
   遊戲評價：＿＿＿＿分（滿分 100 分）
2. 心目中最期待能早日發行的遊戲：
   遊戲名稱：
   期待度：＿＿＿＿%（最高 100 %）

回函填寫注意事項

1. 爲加強本刊與讀者之間的交流，並提供更佳的服務，請詳細填寫回函中的各欄資料，並寄回本雜誌社，您將可參加當月的讀者回函抽獎活動！
2. 票選部份之結果統計中獎者名單，將公佈於本刊次月的排行榜。
3. 回函抽獎活動之中獎者，可任選智冠科技已發行之遊戲一套，確定欲索取之遊戲，請向本刊李小姐（分機：223 連絡）
4. 本回函影印寄回視同無效。

遊戲郵購價目表

產品名稱	版本	售價
燃燒的野球 4	光碟版	720
燃燒的野球 3（二合一）	光碟版	630
燃燒的野球 5	光碟版	720
魔法門系列之英雄無敵（中文版）	光碟版	594
黎明之砧（中文版）	光碟版	594

◉以上售價皆含郵資

雜誌訂閱價目表

原價	新訂戶	續訂戶	掛號費
一年 12 期 NT$2388	~~NT$2100~~ NT$1980	~~NT$2000~~ NT$1800	$200
二年 24 期 NT$4776	NT$3800	NT$3350	$400

	新訂戶	續訂戶
亞洲（含大陸、港、澳、大洋洲）	NT$5100	NT$4800
美洲	NT$5400	NT$5100
歐洲	NT$5700	NT$5400

◉訂閱雜誌服務專線：886-7-8150988-263

YES！本人欲訂閱軟體世界雜誌

●訂閱人：☐新訂戶 ☐續訂（訂戶編號 NO. ______

●年齡：______ 學歷：______ 職業：______

●聯絡電話：______

●寄書地址：______

●訂閱期數：____年____月____期到____年____月____期

，共____期

●訂購其他產品：☐過期雜誌 ☐遊戲軟體

名稱（期數） 數量 金額

★以上資料請詳細填寫

★姓名、地址請以正楷書寫，縣市切勿縮寫

★ 82 期前（含）之各期雜誌皆無存書，請勿郵購

讀者個人資料

1. 姓別：☐男 ☐女 年齡：______
2. 學歷：☐國小☐國中☐高中（職）☐專科☐大學☐研究所（含以上）
3. 職業：☐學生☐軍☐公☐教☐警☐工☐商☐資訊☐傳播☐服務☐製造☐自由
4. 是否爲本雜誌的訂戶：☐是 ☐否
5. 您從何處購買本雜誌（可複選）：☐便利商店☐書局☐電腦公司 ☐資訊廣場☐展覽會場
6. 購買本雜誌的原因：☐長期購買☐朋友☐碑☐店家推薦☐好奇☐其他
7. 每月購買遊戲的費用：☐ 1000 元（含以下）☐ 3000 元☐ 5000 元 ☐ 7000 元 ☐10000 元（含以上）
8. 接觸遊戲的時間：☐ 1 年以下☐ 1 ~ 3 年☐ 3 ~ 5 年☐ 5 ~ 7 年 ☐ 7 ~ 9 年 ☐ 10 年以上
9. 最喜歡歡的遊戲類型（可複選）：☐角色扮演☐動作☐冒險☐策略 ☐養成☐戰爭☐戰略☐智育☐解謎☐模擬☐運動☐博奕☐教育
10. 您此次購買的雜誌爲第 期

雜誌滿意度調查

1. 您覺得本書的售價與內容比較起來：☐很便宜☐超貴☐可以接受☐稍微偏高
2. 是否喜歡本期雜誌的封面設計？☐很喜歡☐普通喜歡☐不喜歡☐非常厭惡
3. 最喜歡本期哪個專欄？專欄名稱：______
4. 最討厭本期哪個專欄？專欄名稱：______
5. 您最希望本刊製作何種類型的專欄？______ 原因：______
6. 請寫下您對雜誌的建議或觀點：______
7. 使用本刊 MegaDisc 光碟所遭遇的問題：☐無法進入界面 ☐無法脫離界面☐說明不清楚☐附贈遊戲無法執行☐完全無法使用
8. 承上題，請寫下您對 MegaDisc 的建議或觀點：______
9. 是否使用過本刊的烘培雞（ Home Page ）？☐是 ☐否
10. 承上題，請寫下您對烘培雞的建議或觀點：______







沿虛線對摺訂上

廣告回信
臺灣南區郵政管理局
登記第 994 號
免貼郵票

高雄郵政 18-69 號信箱

軟體世界雜誌社　收

寄件人：

姓　名：

住　址：



軟體世界雜誌　信用卡專用訂閱單

國內讀者訂閱

□ 新訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1980 元
□ 續訂戶，一年 12 期限時寄書，特價 NT$1800 元
□ 新訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3800 元
□ 續訂戶，二年 24 期限時寄書，特價 NT$3350 元

海外讀者訂閱（限訂一年）

●亞太地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元
□ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$4800 元

●美加地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元
□ 續訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5100 元

●歐洲地區讀者

□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5700 元
□ 新訂戶，一年 12 期航空寄書，特價 NT$5400 元

訂閱期數：自軟體世界雜誌第＿＿期起，共計□一年份□二年份（海外　者限訂一年）
我選擇用信用卡付款：□聯合簽帳卡　□ VISA　□ MASTER Card　□ JBC
信用卡號＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：＿＿＿＿年＿＿＿＿月
訂閱日期：1997 年＿＿＿月＿＿＿日，訂購金額：＿＿＿＿元整
信用卡持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿＿（須與信用卡上簽名一致）
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿＿（請以正楷書寫）□新訂戶　□續訂戶　編號：＿＿＿＿
聯絡電話：（O）＿＿＿＿＿＿＿＿（H）＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

軟體世界雜誌社

☎訂戶服務專線：
07-8150988 轉 263
☎ 24小時訂閱專線：
傳真：07-8151992

1 填寫後請沿虛線剪下直接傳真或對摺訂上，免貼郵票寄回。

2 如須開立三聯式發票，請另註明統一編號、發票地址、發票抬頭。



大魔王物語

Beelzebub



劇情最辛辣，戰略最傷腦的中文戰略角色扮演遊戲！

☆港式無厘頭式的反諷劇情，笑盡天下以勇者自居之人。

☆獨樹一幟的魔獸寵物，人獸合體威力強大。

☆人物造型、法術及特效古錐可愛。

☆首創硬食設定規則，被攻擊後受傷即退後一格，真實呈現戰鬥實況。

☆全程8音軌播放配樂，還有戰鬥語音及廣東發音的遊戲主題曲。











吞食天地III

魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！

- 可選擇扮演曹操、劉備或孫權為主角。
- 戰鬥畫面採多層捲動的方式，戰鬥的必殺絕招精彩可期！
- 可操控三國時代許多足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名將。
- 隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰，有時卻可和盟友攜手對抗敵人。
- 將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。
- 最傳統的中國式謎題、陷阱以及亂石陣、絕地陣、雜木陣等特殊的陣法。
- 武器、護具、寶物、丹藥、道具、特殊玉石上百種！
- 三十多種出神入化的攻擊計謀、一般計、強化計和特殊計等。
- 二十多種詭譎多變的、五花八門的陣形！

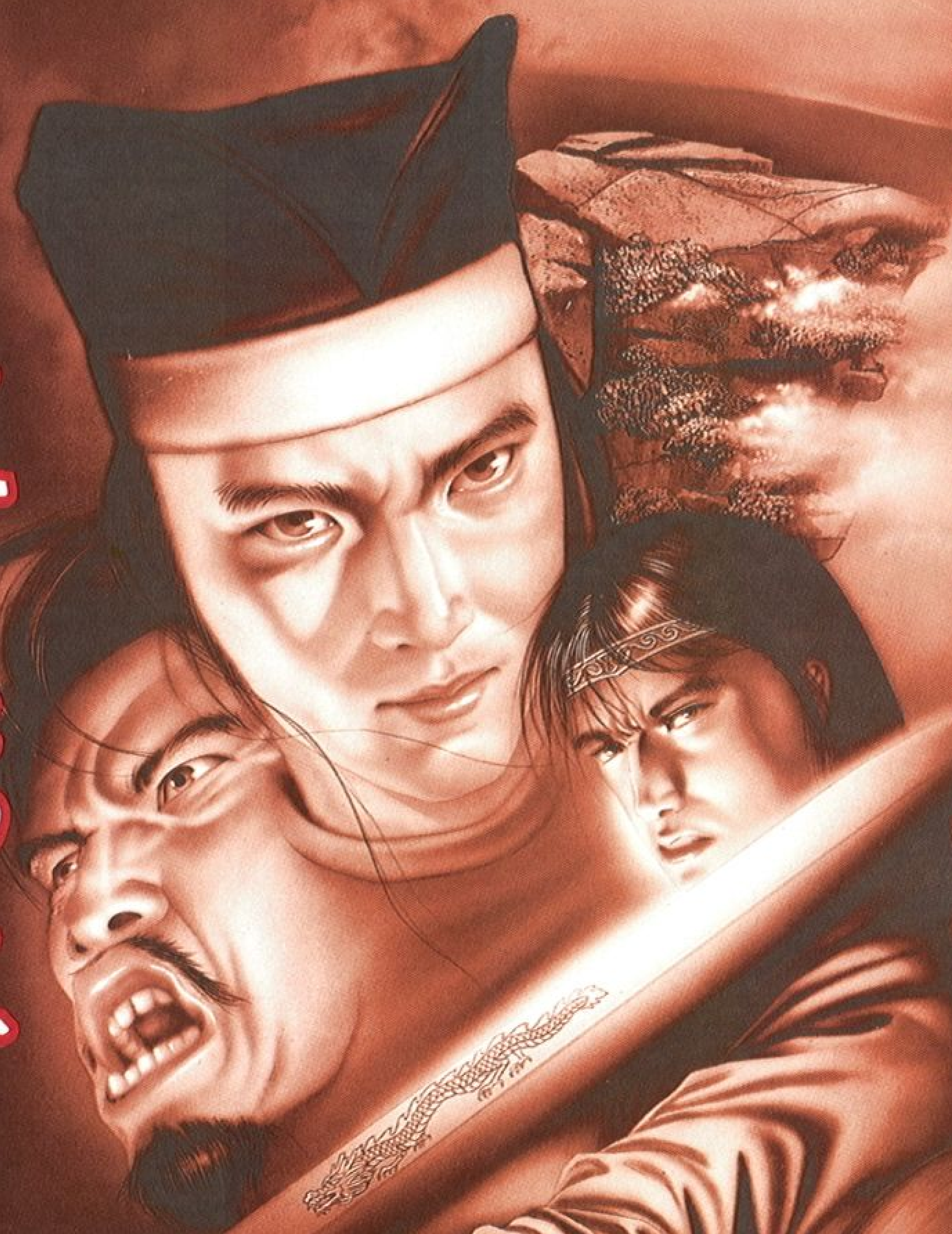








金庸群俠傳



◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰、東方不敗等人。

◆包含武力、內力、輕功等各項武器技能及特殊才藝，十多樣人物屬性，含美式ＲＰＧ精神並兼有養成及冒險成分。

◆超過１０００個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。









一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司



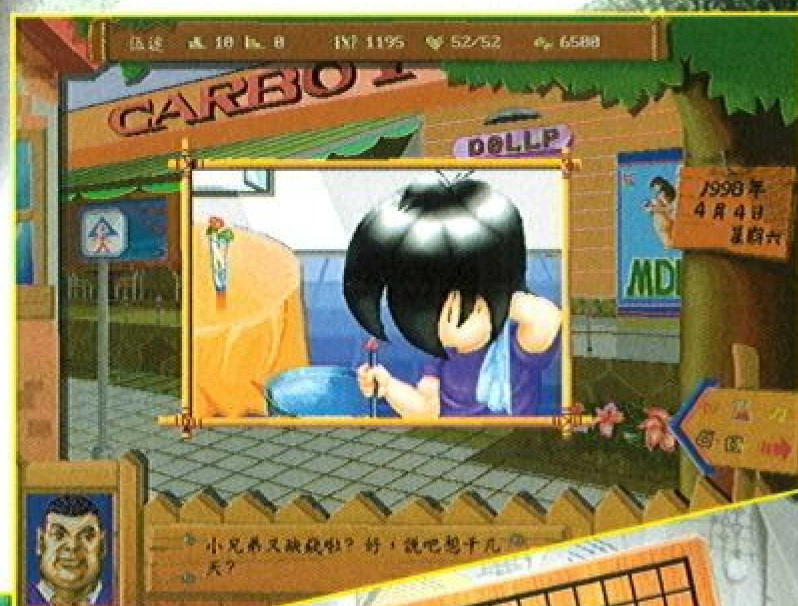
軟體世界
智冠科技股份有限公司

超奇五子棋

你覺得自己的棋力精湛深不可測？
超級五子棋向你下挑戰書！

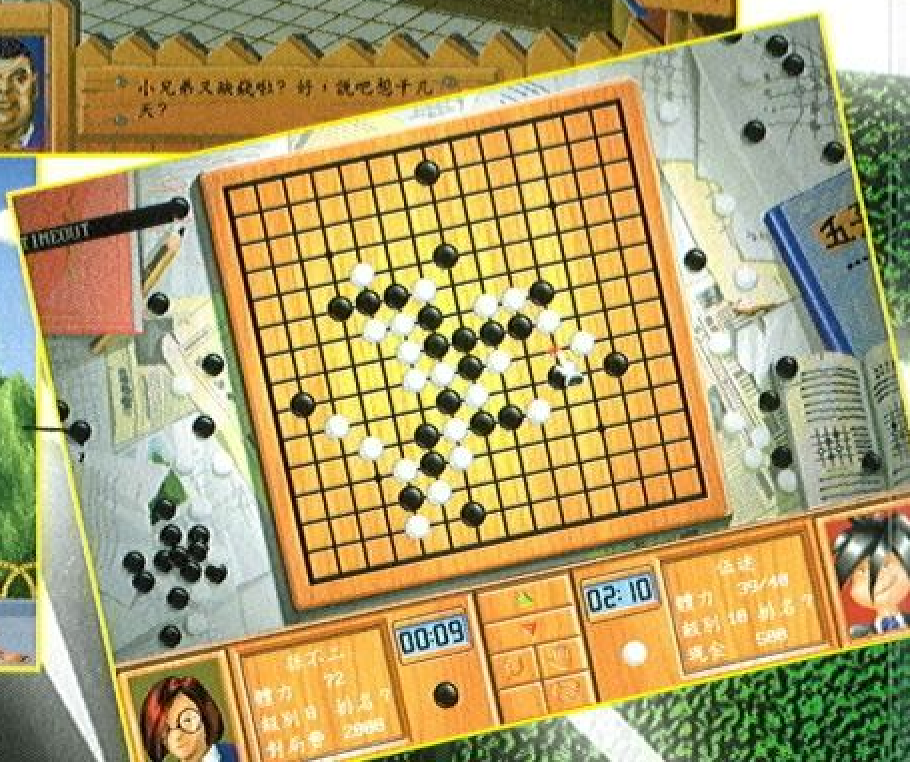
新一代五子棋王養成模擬遊戲！

★玩家必須不斷的打工賺錢，然後四處尋人切磋棋藝或是拜師學藝，目標成爲全世界頂尖的五子棋高手。
★比賽地點遍及台北、北京、東京等地，挑戰全世界的五子棋高手。
★多項道具，碧玉棋盤、流雲殘卷、開局二十四經、逆轉時鐘等幫助你成爲一代國手。
★遊戲中穿插許多有趣的小故事，讓你在成爲五子棋王的路上更加的多彩多姿。
★可涉足的場所包括各式的打工店（飯店、機場、錢莊等）、五子棋學院、棋道場、公園等地。









Warlocks 魔法軍團



結合古典與未來的星際戰略RPG

超A級華麗CG及機器人戰鬥

秦利小子是小村唯一的希望，
在艱難的冒險旅途中，
會有很多女生喜歡他？
還是會有很多人想打扁他？



激發想像的浪漫劇情

遊戲充滿十九世紀歐洲優雅風情
及前衛時空科技。
並以魔神Warlock串連劇情戰鬥，
使結局充滿不可測的神秘色彩。
另外，男女主角的戀愛場景、
同伴間化敵為友等劇情，更是引人入勝！

流暢自然的過場動畫

遊戲使用「版圖動畫」的方法表現劇情，
大至場景、建築物、交通工具，小至人物、動物
、櫥窗內的蛋糕等物件，均為3D CG。
還有加上細緻流暢的動作及配合氣氛的燈光效果，
畫面更新率很驚人哦！







巨大華麗的超級魔法

除了高解析度的大型冰龍及地獄使者，
向敵方發出冰風暴或火焰攻擊；
主角還可和小女友共同發出”愛的合擊技”，
玩家更可按情況使用更多魔法點數去施展魔法，
使該魔法威力比原來的強大幾倍！

風格獨特的輕鬆樂曲

遊戲擁有香港專業水準灌錄的主題歌曲，
而且整個遊戲的音樂都將使用CD音軌播放。



軟體世界 智冠科技股份有限公司。



GAMEONE



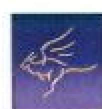




超級酒店大亨



軟體世界 智冠科技股份有限公司 出品發行



PAF
博亞科技有限公司 設計製作



我也要作大亨！



你擁卡片、我用策略！

- 一百多種功能各異、創意萬千的策略卡片。
- 每張卡片只會在一次遊戲中出現一次。
- 買賣物品沒有定價，公開競價、自由交易！



百玩不厭、再來一次！

- 兩大遊戲模式，三種遊戲等級，三種卡片難度，亂數產業設定。
- 自己訂定大亨目標，妥善運用手中資源、逐步贏得勝利！
- 精心規劃、努力經營，讓你的對手完全破產！



名家製作、華麗逗趣！

- 由知名電腦遊戲專欄作者吳雲中全力策劃，遊戲漫畫家王儀雄操刀製作。
- 全部採用65536色高彩繪圖引擎，色彩真實、華麗逗趣！
- 畫面精緻細膩，人物表情豐富，絕對老少咸宜！



全家同樂、與朋相約！

- 一台電腦就可帶來全家歡樂，單機多人一同遊戲！
- 同學同事隨時挑戰，多機多人網路連線！
- 支援**Windows95**®、Novell Netware® IPX網路連線。

以上各註冊商標隸屬於各廠商所有











龍霸天下

●遊戲全部以3D工作站製作而成。
●起伏的地形，華麗的動畫及人物CG。
●四十多樣兵種以傳統武俠小說型式設定。
●結合三國式的策略運用及戰略型式戰鬥。
●可扮演燒殺擄掠的梟雄或打正規戰的英雄。
●各兵種有不同屬性及法術，可召喚其他生物前來助陣。

SOFTWORLD 軟體世界
智冠科技股份有限公司





風起雲湧的3D策略SLG遊戲，以攻城掠地、痛懲惡官為主要目標。

出身草莽的英豪們，
騎上您的雄駒，
扛著您的傢伙，
一起來瓜分中原這大好的江山吧！

官逼民反，這也是無可奈何的事。
您將成為肆無忌憚的藩王，
鼓動南北騷動不安的人民，
從事鑄錢、耕作、建設、
生產各新興兵種等工作，
並不斷的進行野戰、攻城、劫官銀、
暗蓄死士、招兵買馬等活動，
無法無天的橫掃皇帝老爺的地盤，
並進一步稱霸天下！









可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！



眾家好漢正與高俅談判。



大伙正與官兵追逐征戰之中。

【敵人之智慧】

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認爲最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。



請領教魯智深之全方位攻擊必殺技！





高俅正引兵追殺疲於奔命之眾家好漢。



梁山泊寨外正遇官兵圍堵，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】

戰略角色扮演可自創不同的，屬性値之主角人物加入梁山好漢之行列。

【遊戲之畫面】

以 640 × 480 之顯示模式表現華麗大型場面，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及眾家好漢除了個人有一般拳腿，招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有、反擊集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、杖禪、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

【遊戲之進行】

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性値。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

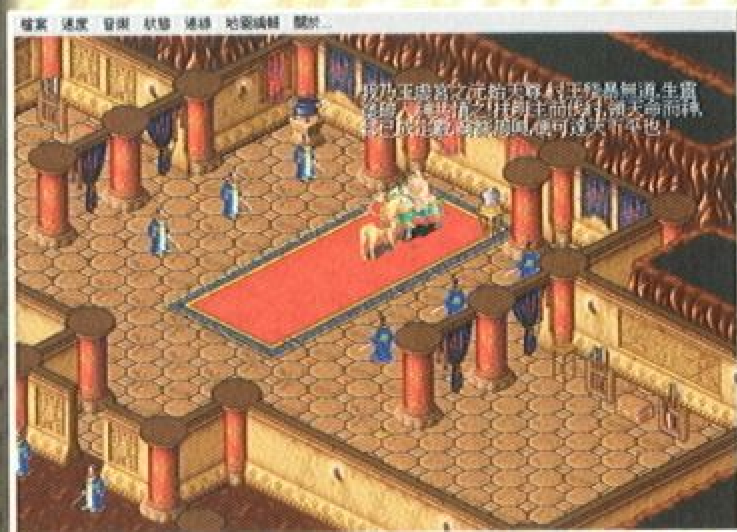


軟體世界
智冠科技股份有限公司

本廣告所刊之圖片為開發中畫面。

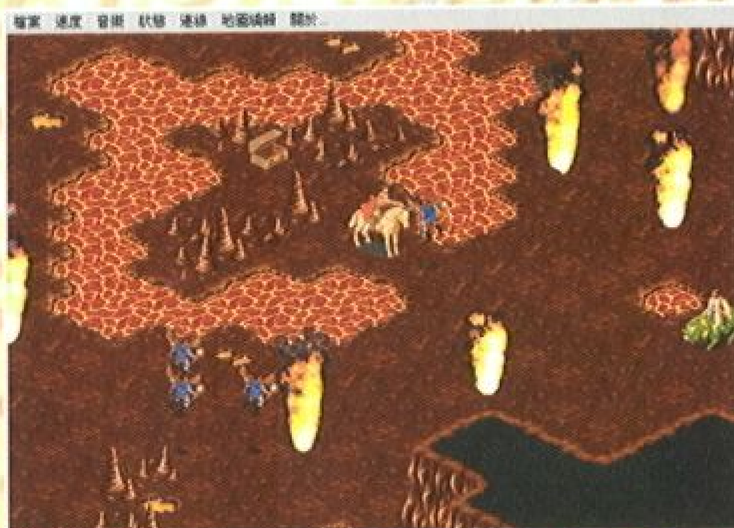
適用WIN 95

○即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
○可扮演小說中最具代表的火線戰將姜子牙、雷震子、武王和哪吒，每個角色均有不同的專長與能力。
○迷宮中各處埋伏著商朝軍與截教教眾，等著幹掉你！



○隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
○各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
○各種光怪陸離的武器法寶大車拼！
○錄製全程語音，大手筆大製作。







封神演義

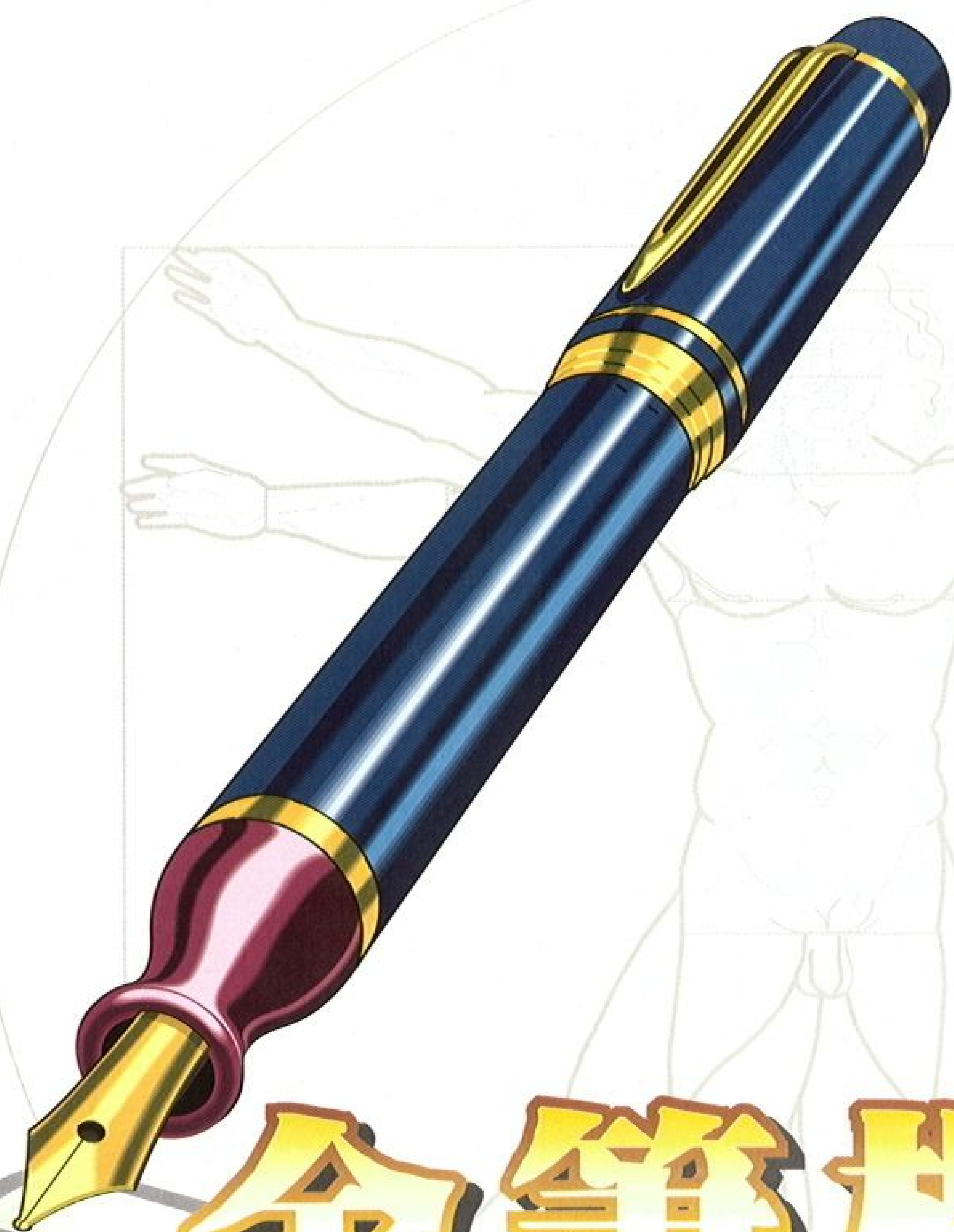
拳打商軍烏合之衆，
腳踢邪教助紂之徒



比「暗黑破壞神」更帶勁的
搶手好GAME！

紂王氣數將盡是天數使然亦或民心悖離？
通天教主擺出惡毒的萬仙陣，子牙怎解？
掀起截闡二教爭端的幕後黑手究竟是誰？
大魔頭正躲在暗處嘲笑你‥嘿‥嘿‥嘿‥





金筆桿盃

劇本創作大賞





Ⅰ、爲提倡國產遊戲之品質與創意，金筆桿獎在1997年正式開辦。我們徵求想把自己的夢想，變成遊戲的偉大幻想家們，加入我們的比賽。

Ⅱ、比賽項目：

1.金庸小說類：以金庸小說爲創作腳本，遊戲類型不限。

2.戰略、策略類：上天下地、貫古通今，各式題材不限，以令人立即著迷爲第一優先條件。

3.角色扮演類：以角色扮演遊戲爲創作環境，題材不限。

4.其它類：各式遊戲類型不限。

以上各項，將評選頭獎一名、佳作數名創意獎數名；頭獎將獨得五萬元獎金，佳作可得獎金三萬元，創意獎得主依其創意內容另有獎金鼓勵。

得獎之劇本將由智冠科技改編爲遊戲發行，劇本創作人可享版稅之著作權利。

比賽日期：自民國86年10月1日起至民國87年1月31日止。

比賽規則：所有來稿一律採通訊方式，參賽者可以稿紙、文字檔或列印文件之模式郵寄，採用手稿者請盡量字跡工整，於比賽截止日前寄出，以郵戳爲憑。

稿件需包含以下內容：

1.作者個人資料。

2.遊戲名稱、類型、主旨。

3.遊戲大意。

4.各項數據安排變化。

5.對白（含場景）。

6.其它如界面等相關資料。

以上內容以請儘量詳盡，來稿恕不退稿請自留原稿

本比賽自87年3月1日起開始評選，87年5月1日宣佈得獎名單並頒獎：

主辦單位：智冠科技股份有限公司

協辦單位：電腦遊戲世界、軟體世界

郵寄地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
電腦遊戲世界收

亞洲兒童光碟系列



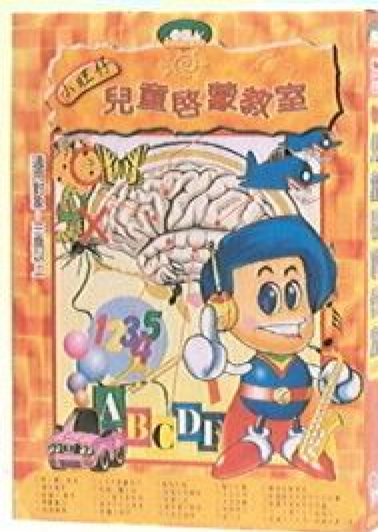
電腦

是掌握未來的工具

要掌握未來先學會電腦，亞洲兒童輔助教學軟體是讓兒童學習及遊戲的最佳夥伴讓兒童、家長學會電腦駕馭電腦！

小旺仔兒童啟蒙教室

(WINDOWS版) 售價＄６６０元



1.影子的變化
2.小忠狗點數排列
3.動物的家
4.童話故事
5.聲音從哪理來
6.環保概念
7.認識人體五官
8.認識危險事物
9.水的世界
10.彩色球
11.認識交通工具
12.ABC順序認識
13.小小美容造型師
14.認識昆蟲 15.ABC呱呱叫 16.學數數兒
17.簡易的加法練習 18.為什麼會動
19.物歸原位 20.穿著打扮 21.認識樂器
22.親屬稱呼 23.大家吃蛋糕 24.組句子
25.認識中文生字 26.迷宮遊戲

兒童生活雙語世界

(WINDOWS版)
售價＄＄６９０元



1.中、英、粵語、客家話、台語等五種語言教學
2.日常生活用品的語言教學
3.各種動物的語言教學
4.昆蟲的語言教學
5.家畜的語言教學
6.各種家電的語言教學
7.水果蔬菜的語言教學
8.學校景物語言教學(教室和實驗室)
9.廚房用品的語言教學
10.海灘景物的語言教學(沙灘、遊樂區、餐飲區)

兒童認知小百科

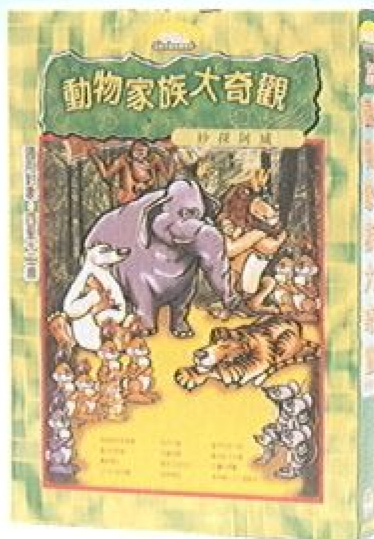
(WINDOWS版)
售價＄６９９元



1.認識形狀 2.圖中尋寶
3.尋路 4.認識立體圖形
5.排列成相同圖案
6.事情順序
7.比較重量 8.比較大小
9.比較速度 10.創意設計
11.辨識影子
12.找出不同東西
13.動物的家 14.比較高低
15.堆積木 16.拼圖遊戲
17.智慧拼盤 18.認識裏面外面
19.認識左右 20.認識上與下 21.認識前與後 22.認識開與關
23.七巧板 24.圖案是誰畫的 25.量的大小 26.找出指示圖案
27.迷宮尋寶

動物家族大奇觀

(WINDOWS版)
售價＄７８０元
1.動物特性介紹
2.動物影片欣賞
3.趣味性教學
4.地圖搜尋
5.線索立即指引
6.等級難易度選擇
7.謎題解答
8.萬能分析博士
9.立可拍相機
10.我的相簿
11.評量與獎勵



兒童數學教室(第一集)

(WINDOWS版)
售價＄７８０元
1.數一數123
2.認識123
3.123大小順序
4.認識形狀
5.數字的分與合
6.加法的學習
7.減法的學習
8.唱兒歌
9.123數字連連看



小朋友の雙語教室

(WINDOWS 版)
售價＄８８０元
1.認識各種日常生活用品
2.學習打電話
3.認識月份、星期
4.認識各種衣物與123
5.認識色彩、填色繪圖
6.認識各種食物、臉部五官
7.認識廚房用品
8.ㄅㄆㄇ發音和筆畫教學
9.注音符號組合音教學
10.認識中文生字與注音拼音
11.標準中英文發音教學，並附羅馬拼音
12.可愛圖案加深記憶





製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976、815-1981
傳　　真：(07)815-0910



代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250、251
(04)2020870、(02)7889188



購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳號：亞資科技股份有限公司收。

亞洲套裝軟體系列



客來富

全國工商名錄

綜合版
原價:6000元
特惠價:
1880元











特惠活動中，
相當於每500筆只需 1.25元
就可以創造無限商機！
花一次錢就可無限次列印名錄與
掌握全國最大名錄資料！。

全國最大的名錄資料庫

綜合版 75萬筆

產品功能：

1. 多項欄位內容查詢：提供公司、地址、郵遞區號、行業別、職稱、電話等資料查詢。
2. 列印紙張種類：提供有自黏標籤、報表明細名冊、信封、連續報表等方式供使用者自行選擇。
3. 標籤格式：可選擇『直式』或『橫式』列印。
4. 設定收件人稱呼：可於列印前設定收件人的職稱，提供有總經理、人事處、會計部、總務處……等。
5. 資料存檔與備留：可免除下次使用資料的過濾與設定動作。

產品特色：

1. 提供七十五萬筆公司行號名單資料供查詢，為全國最大的名單資料庫。
2. 依行業別選擇需要的郵寄資料。
3. 事前列印預覽功能：提供事先預覽的功能，減少列印錯誤省時又省錢。
4. 資料隨時更新：本產品備有百名專業KEY-IN建檔員，定期作資料更新，客戶可享有資料更新服務，避免投遞的浪費。
5. 資料來源可信度高：本產品資料以政府公報及各種最新市調問卷與廣告回函等，所匯整出的名錄，資料可信度相當高。
6. 多功能查詢：可依公司名稱、縣市、鄉、鎮、區、街道名作資料檢索，快速查詢即確實又方便。
7. 郵寄名條列印：可直接列印名條，免除張張手寫省時又方便。



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務專線：(07)815-1976．815-1981
傳　　真：(07)815-0910



智冠科技

代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250．251
(04)2020870．(02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司收。

天堂鳥

電話：(07)226-0366　傳真：(07)226-6086
電話：(02)87735409　傳真：(02)87735408
客服：(02)87735412
地址：台北市仁愛路三段5巷1弄15號1樓

一直以來.....
天地神魔各自
擁有自己所屬的領域，
並協定互不侵犯原則，......
但是野心勃勃的黑暗統治者，

正悄悄地伸出魔掌，
意圖統治整個世界。
大地之劍召喚天界諸神，
激起勇士們滿腔的熱血，
肩負起拯救萬民的時代使命。

大地之劍

天堂鳥跨年ＳＬＧ大作，即將登場！

鏡花緣

The Paradise Birds Of GIN HWA YUAN

**夢神記裡，雲遊澎萊諸島國，
君子國中，宰相變臉成大盜。
盡塵緣，焉知俗世未了！
令百華，怎奈遍尋難得？**

落第書生，考場失意，
將對於功名的理想，
轉向淨土的追尋，將帶您至各國遊歷。
章回小說中的桎梏，
使RPG類遊戲不再冗長沈悶。
RPG 首創——可關閉練功系統。
戰鬥系統——趨近完美的90度，
視角戰鬥系統，
更增真實感。
魔法特效——全螢幕魔法畫面，
大手筆爆破畫面。
詭譎的謎團－向你的智力挑戰極限！



星月茫茫的蒼穹下，
塔斯拉瓦世界譜出一段人、神、獸間的奇緣。

星月奇緣帶您揭開神秘的『塔斯拉瓦』之謎。
一個曾經由神統治，並與人獸和平相處的世界—塔斯拉瓦，
在不停的戰爭侵略及鬥爭之後的短暫和平，人的私慾及神的
邪念，又再度染指塔斯拉瓦這個渴望和平的世界..........

星月奇緣

詳細雕塑人物個性、場景規劃細緻動人

遊戲摒除RPG貫有的故事形式--故事大，卻非常空洞。因此，星月奇緣遊戲中的對話以強調人物個性為主，捨棄枯燥之味又冗長的對話，再配上色彩鮮豔的NPC及地圖場景。整個遊戲數值設定單純，使玩家很輕鬆的融入遊戲中。

音樂採CD音軌、隨時享受動人音樂

本遊戲在音樂方面採用CD音軌錄製，讓玩家不需購買音源器，就可欣賞動人的音樂。
也可以在玩累了遊戲之餘，聆聽動人的音樂，讓玩家有如身歷其境。



天堂鳥資訊有限公司
高雄：高雄市光華一路206號15樓之4
電話：(07) 226-0366　傳真：(07) 226-6086
台北：台北市仁愛路3段25巷1弄15號1樓
電話：(02) 87735409　傳真：(02) 87735408

天堂鳥

地址/高雄市光華一路206號15樓之4
電話/高雄07-2260366台北02-87735409
台北客服02-87735412

如果你已厭倦了千篇一律的日本風格畫面

風起雲湧的大秦時代

悲壯泣血的神聖戰史

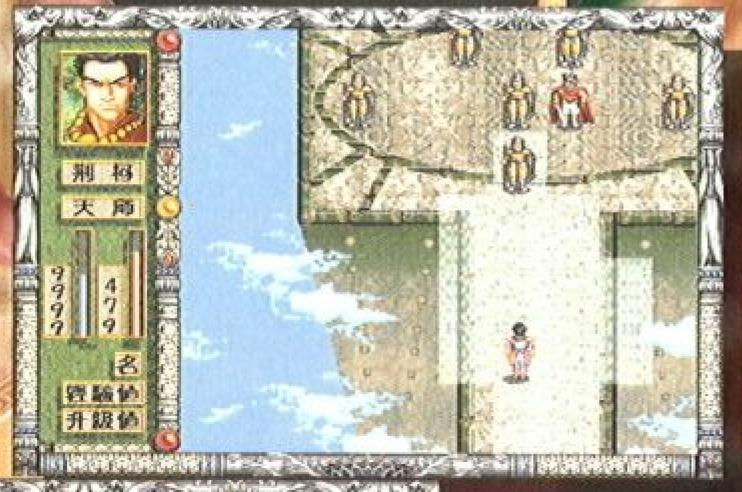
那您就絕不能放過這個遊戲

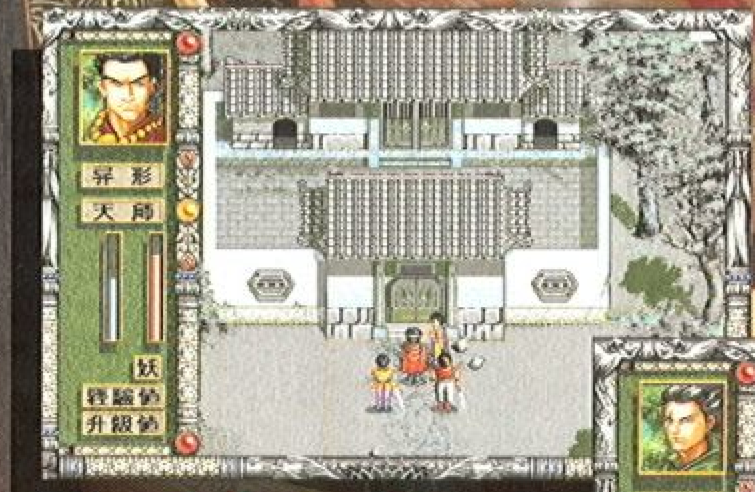
天堂鳥之 黑暗聖戰錄

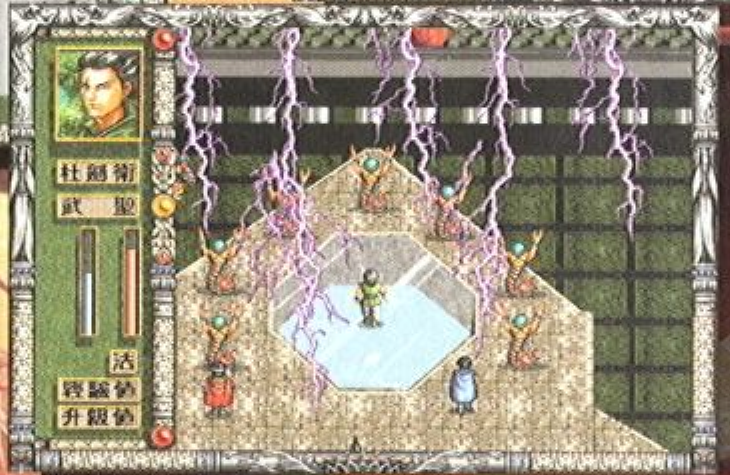
遊戲支援DOS 5.0以上版本
並採用640x480的高解析度畫面模式
克服了以往戰棋類遊戲畫面單調
地圖圖素的侷限等無法克服的傳統
在遊戲中作者結合中國的史實
設計了一個眞實的世界
在這個世界裡

您將回到中國最神秘的朝代-----秦朝
並與一批當時非常有名的劍客
過秦城打過天下
將會是一大樂趣
設定的轉職系統
每人都有三種以上的
職業
並且每人還可兼差
比以往不同的是
轉職將並不代表着
能學到新的法術
轉職請當心
遊戲中
不同的等級有不同的組合方式
更有出乎意料的攻擊模式
配合華麗的動畫 精彩的界面
若您是SLG類遊戲的擁護者
奉勸您千萬不可錯過

天堂鳥的年度巨獻~







【隆重上市】

熱鬧非凡的聖誕夜
熱鬧非凡的聖誕夜

歡樂盒祝你聖誕快樂
歡樂盒祝你聖誕快樂





強烈建議使用搖桿

年度最大製作
即時RPG大作

2片裝光碟版超大容量
數十首震撼人心的配樂
動用超過20人以上的金鐘獎專業配音員
3D 動畫







在傳說中的古大陸中
一個光與闇魔法功共存的世界
一篇正義
愛情
友情
交織而成的史詩

米特拉為尋找失散多年的父親，到處打聽，偶然發現分佈在各村落間的靈牌，藏有著秘密。巴隆欣賞奮戰的米特拉，而跟他並肩作戰。另一方面伯爾森的未婚妻伊蘇達朝遭黑騎士算計而下落不明，在不斷的追尋下，發現.....

全程中文發音

中文版
windos 95/dos

The Story Of ASTRIA LAND

失落的大地



GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

歡樂盒 GAME BOX



赤壁

跨越遊戲的藩籬
三國即時遊戲的劃時代作品

史上超震撼網路連線對戰遊戲
古歷史三國名將任君差遣
全面中文介面加上全程中文語音
玩家們不可錯過的極品

赤雲翻湧翔無天
壁漫旌戟立無地
戀澗紛仇嘆英雄
塵飛東水流英名

'97 Pauline













歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL：(02) 231-6454
FAX：(02) 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F.NO.345-1.CHUNG HO RD.
YUNG HO.TAIPEI. TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506
E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw

CITY HUNTER

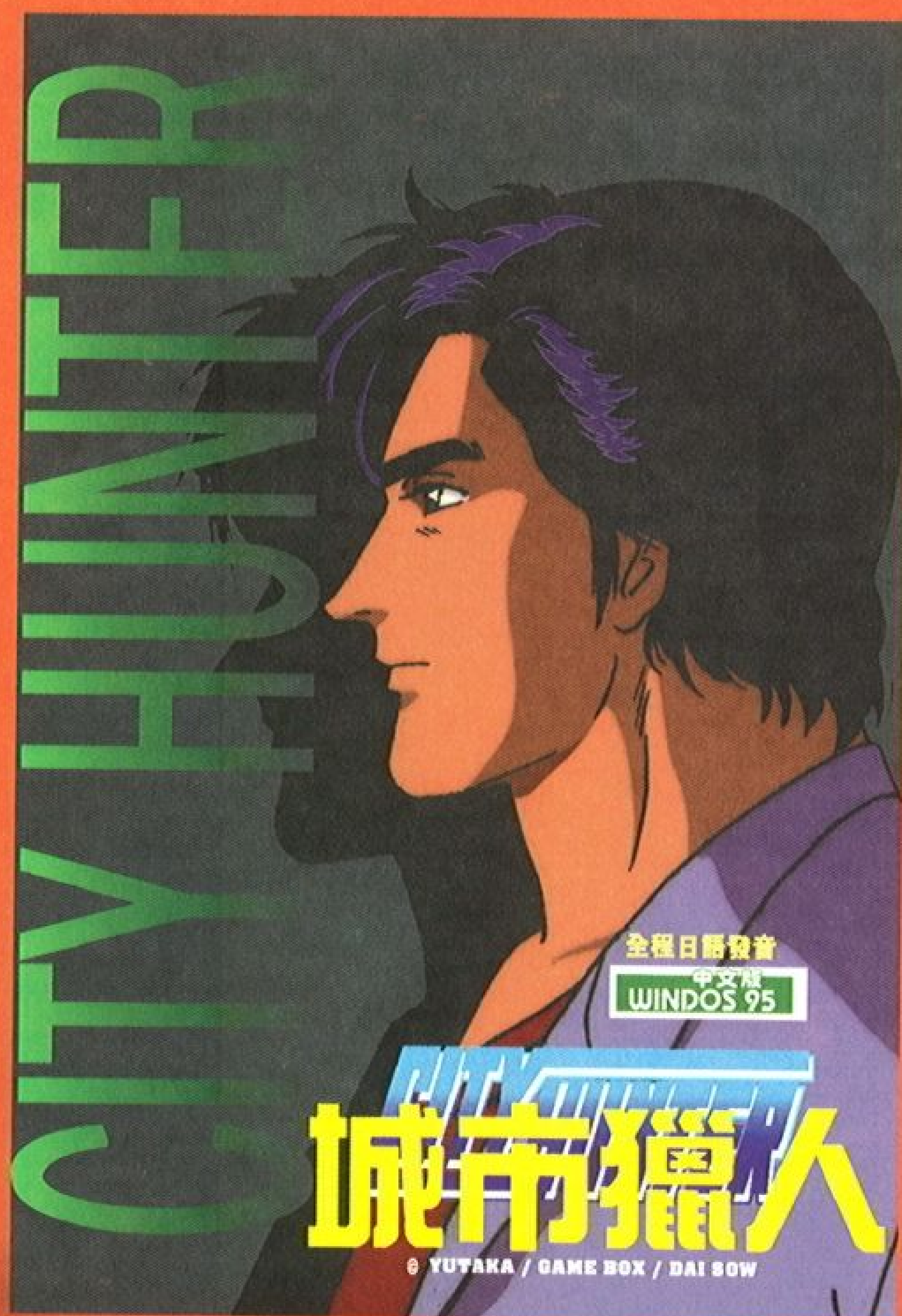
開南姆共和國的總統候選人邁克茲來訪期間,
其秘書蘿莎找上了城市獵人,原本城市獵人
以爲這個任務是要保護邁克茲,因而拒絕

這可嚇壞了城市獵人一跳,到底是怎摸麼一回事?
聰明的玩家,這段身世之謎,就要靠你去解開了解!
好好保護安奈,不要讓安奈哭了!!



PC遊戲喔!
+
全程精彩卡通動畫

集英社傾全力鉅作!
以前你只能看卡通,漫畫...
現在你耳熟能詳的人物,一一在電
腦裡出現了...你絕對不能錯過的好遊戲!!!



禁断の血族2

源於慾望與追求,
是淫靡,是快樂,是妖豔,
這個世界,
只為成人而構築.



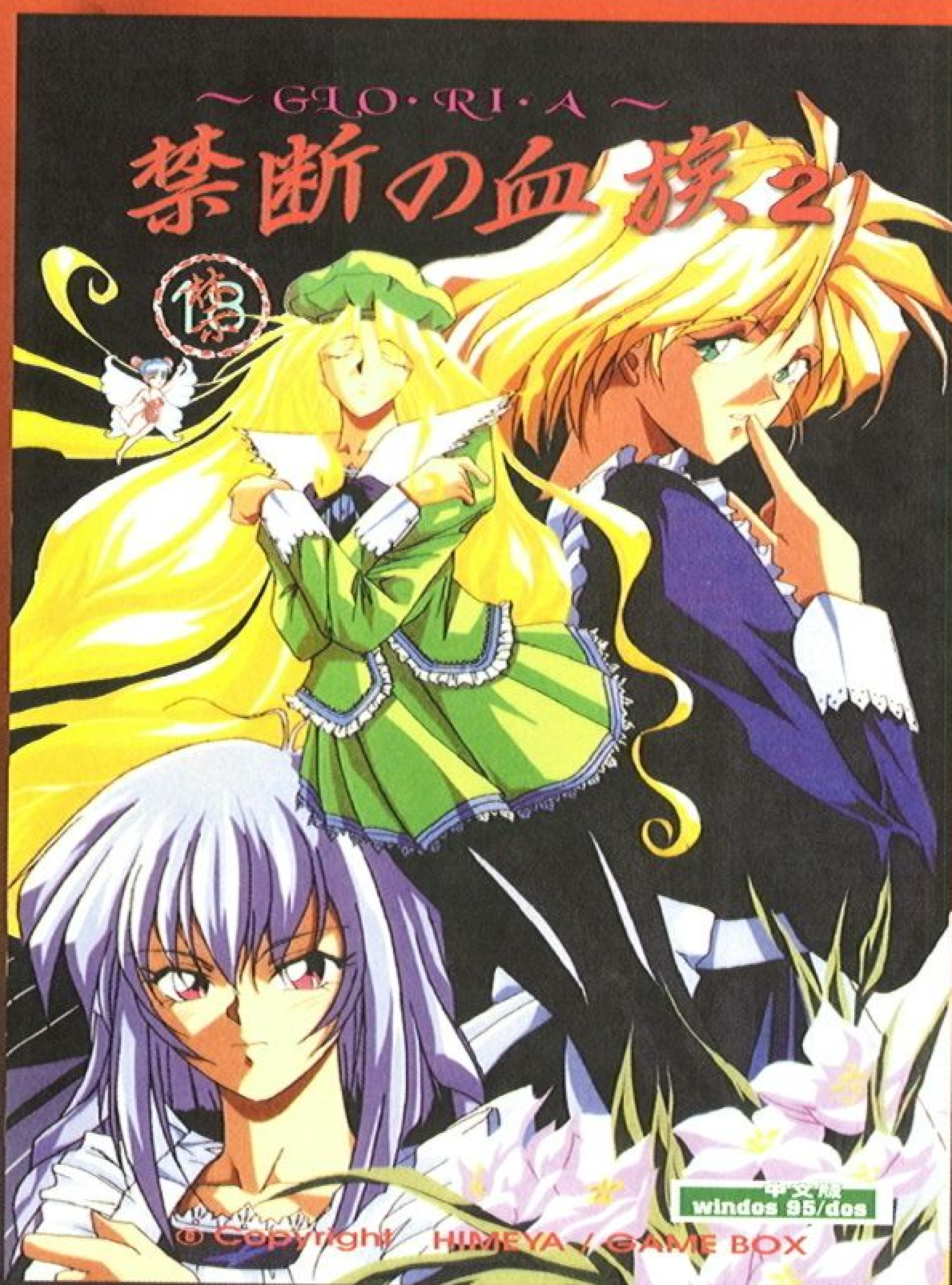
玩家扮演在美國留學的主角秋篠綺羅由於課業上表現極爲優異,因此受雇於大財團葛洛莉亞家聘爲家教師,在這個因緣際會下,主角與富豪的女主人及其五個女兒朝夕相處,自然除了完成工作上的責任外,其他的接觸大概也很難避免













GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



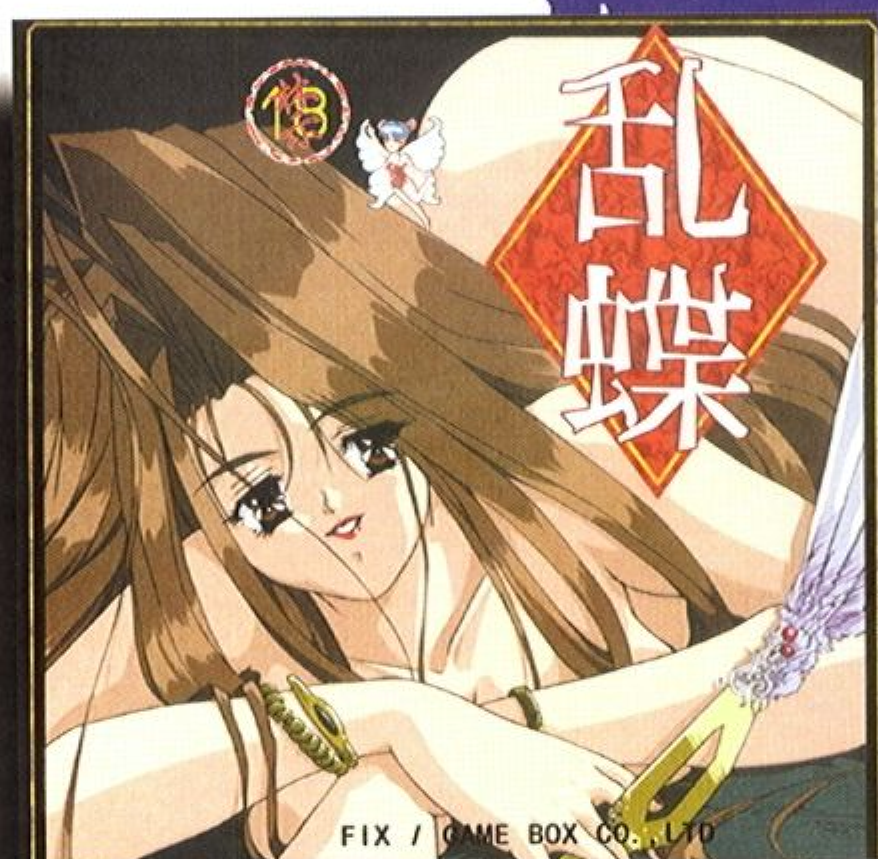
完全隨玩家的喜好創造出你心目中理想的女性

全部結局超過50種以上

官能教習是一套養成和文字冒險的遊戲
完全隨玩家的喜好來創造你心目中理想的女性
教育的方式之多是你想也想不到的！



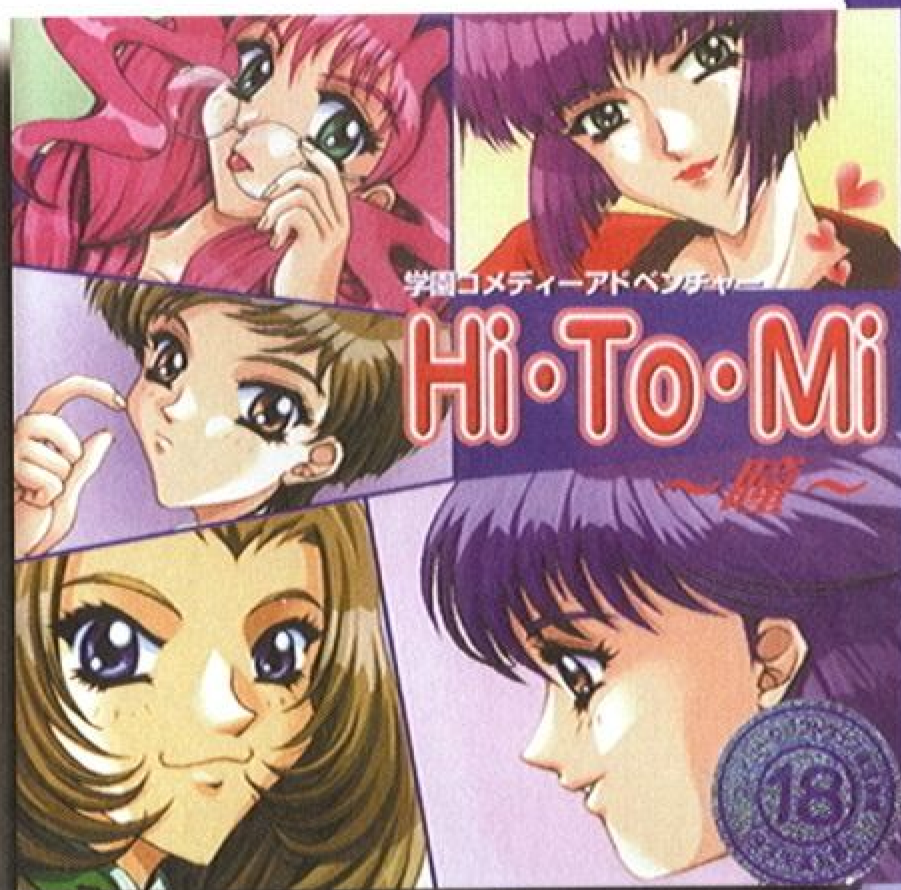




亂蝶

出版社的責任編輯似乎是個枯燥乏味的工作，不過，也有令人意外的遭遇。

日本第一套十八禁
全彩製作的絕美畫面
世代交替的文字冒險遊戲



全新的視覺感官刺激
享受春假的甜蜜告白
全程日語發音





FIX / GAME BOX CO.,LTD



SILK-II 龍召還娘







①ドラマ
「勝手気ままが得意技」

②イメージソング
「ヒロインは休めない」

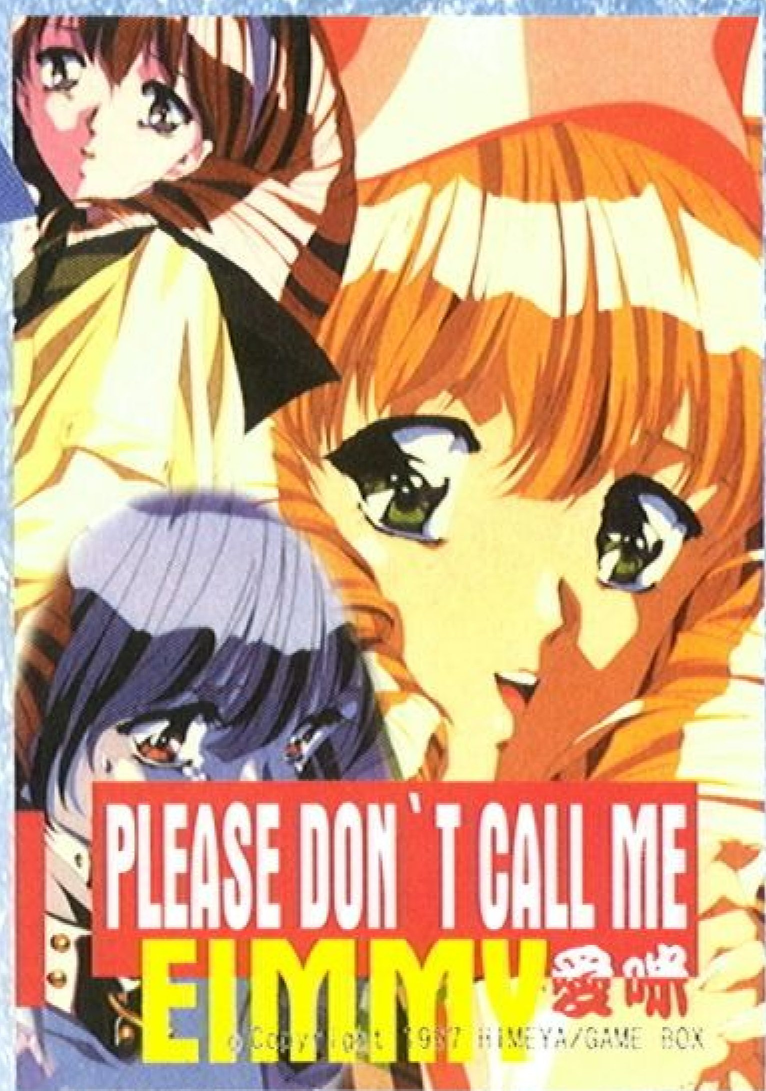




愛咪正身陷危機，
這個身體已不屬於我的了。
完全震撼感官，
世駭俗的另類文字冒險。









准教師的實習教育課程，
除了教書實習外，
更學了不少其他的知識。

教育實習

新生代的校園愛情故事，
一旦錯過了就是終生後悔。



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

歡樂盒
GAME BOX



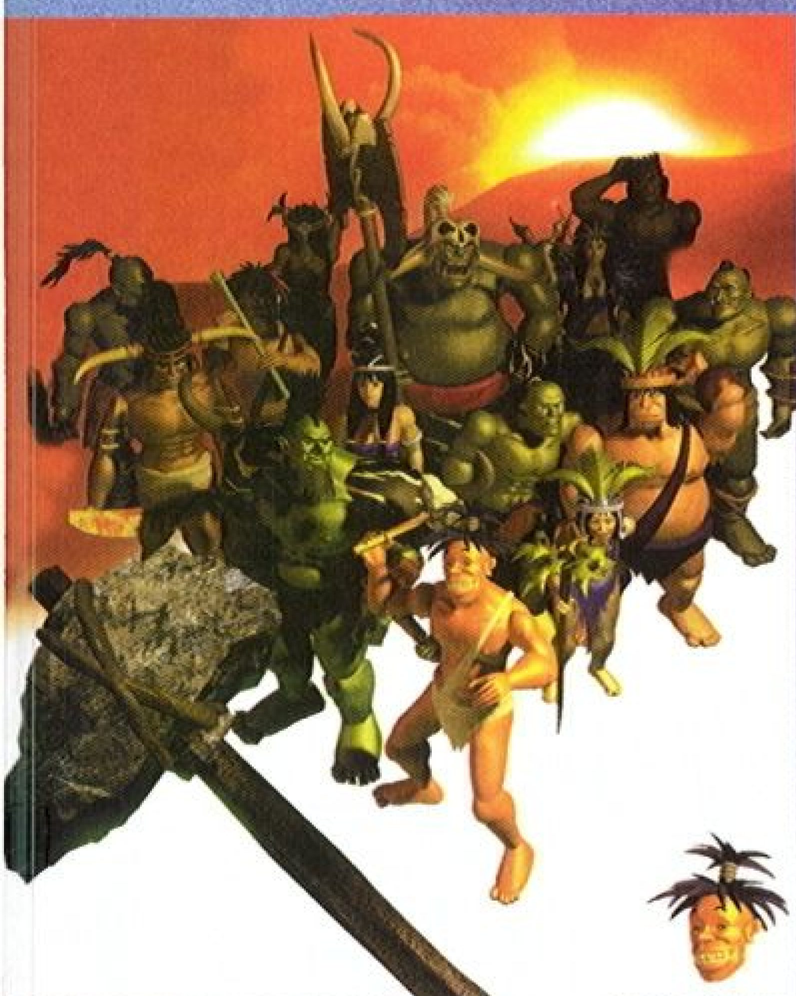
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
３４５－１號17樓
TEL ：（02） 231-6454
FAX ：（02） 231-6424

GAME BOX CO., LTD
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA. 92024
U.S.A FAX:(760)944-0506
E-Mail:gamebox@tpts5.seed.net.tw



自從魔王從迷宮中被解放出來之後，
羅德島全土陷入了黑暗的深淵，爲了與
魔神對抗，羅德島上的種族、人類、妖精
不分彼此團結一致爲目標而努力。
然而，魔王的力量太強大了，集合了
全體之力也無法打敗他，
於是羅德島的居民組織精銳部隊
和魔神之間的激戰從此展開



洪荒時代

擺脫一成不變的生活
來洪荒時代歷險吧





歡樂盒即時戰略系列之一
Real Time, Simulation
全程中文語音 即時戰略

天使爭霸 Angel Warrior

國人的驕傲與榮耀！

國內自製遊戲眞正揮軍國際市場！
就從『三國列傳』、『天使爭霸』開始！
台灣、日本、美國、韓國即將正式發行上市！

耗時兩年之久傾全力製作之全３Ｄ遊戲

淺顯易懂的圖形介面　清晰專業的全程語音
精緻華麗的流暢動畫　悠揚動聽的背景音樂
次原召喚的超級兵種　別出心裁的造型建築

巾幗不讓鬚眉!!
聖戰即將開始!!

光明ＶＳ黑暗之爭
這次您不用指揮那些機器、怪物了・・・・











GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
３４５-１號１７樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424

歡樂盒 GAME BOX



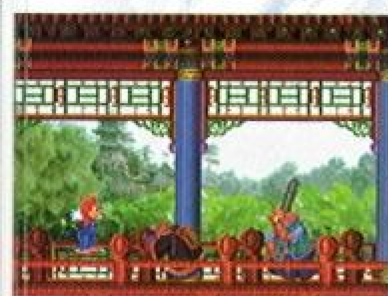


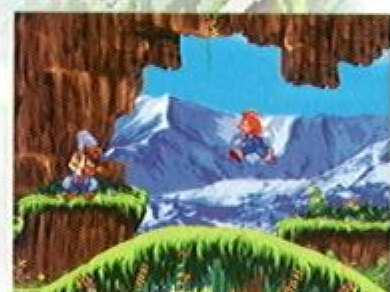
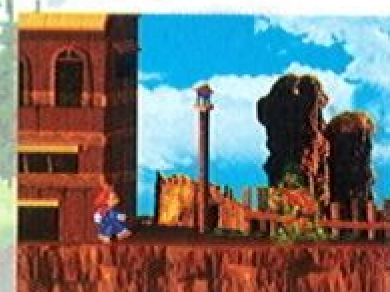
公元2111年，國際法庭立法禁絕及嚴懲
高污染工業生產，相關行業遂成為
國際犯罪組織暴利的根源。國
際汙染工業龍頭Devil Wolf
在被禁錮多年後，越獄
成功，國際追緝者
Fire Fox再次被徵
召展開全球大追捕



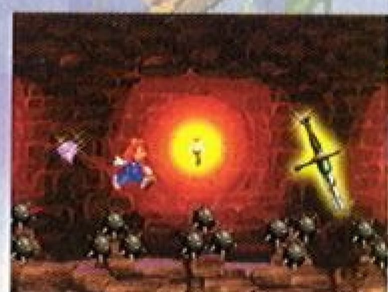


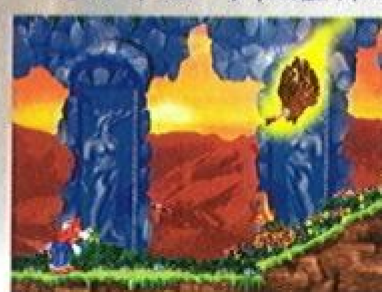
澳洲原始森林
埃及金字塔
美洲大草原
非洲森林
中國長城
歐洲古堡
北極冰川
⋮



・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』






總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F-4
網　址：http://www.cdsoft.NET

總經銷：
集品資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862

製作：


發行：


國外代理：


倉庫龍、益智方塊龍、石頭龍、射擊龍..........

大型電玩搬回家

鬥鬥龍

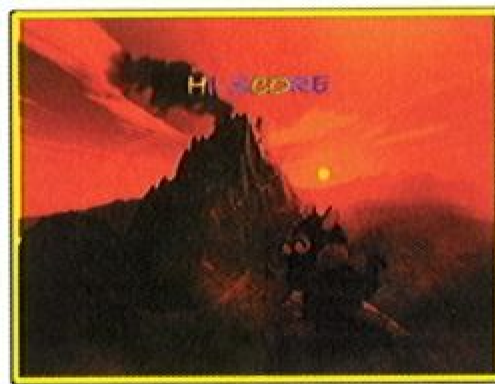
在隨時滾動變換佈局的石頭迷陣中，
侏儸紀的似駝龍，羽齒龍、惡霸龍……
不斷的撲殺，阻撓前進！

- 數十關卡 手軟腳軟
- WIN 95 容易 安裝操作
- 雙人同樂 共創高分
- 數十敵物 手忙腳亂
- 精緻3D景物 臨場感十足

支援Director 3.0











總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F-4
網　址：http://www.cdsoft.NET

總經銷：
集晶資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作：Tensoft

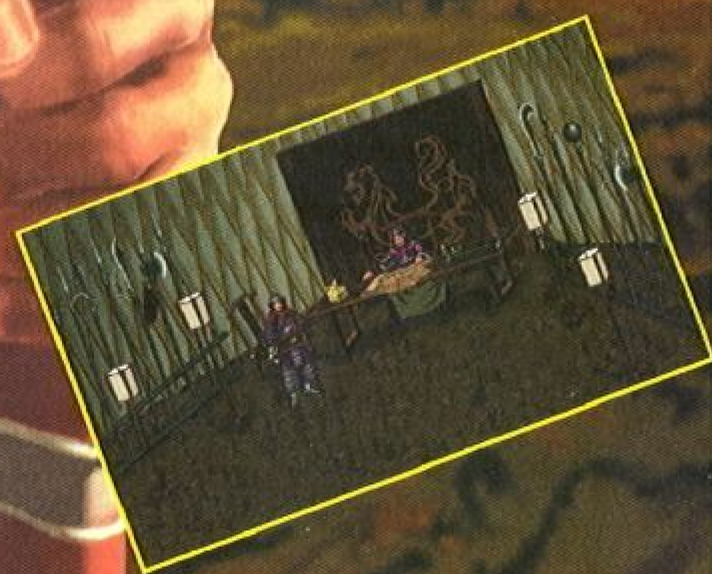
國外代理：CD SOFT International

新派武俠電影風格遊戲
帶您進入那紛亂的年代，重新詮釋施耐庵的水滸

水滸英雄传－火之魂

宋江

淳厚的民風、壯美的景色、令人神往……
英雄、小人、奸臣、粉墨登場、令人愛憎……
出神入化的武功、詭異的機關陷阱、令人震驚……
不共戴天的仇敵、生死與共的兄弟、真正的梁山英雄……



・使用本公司軟體保證不中毒,因為有『病毒剋星』・



總代理:
梵太師電腦動畫有限公司
地　址:台北市民生東路5段169號15F-4
網　址:http://www.cdsoft.net

總經銷:
集品資訊有限公司
TEL:886-2-27565833
FAX:886-2-27565862

製作:


發行:


國外代理:


・以上各商標均歸屬各公司所有

第一回　洪太尉誤縱眾妖魔
第二回　魯提轄拳打鎮關西
第三回　林教頭風雪山神廟
第四回　吳學究智取生辰綱
第五回　武二郎鬥殺西門慶
第六回　潯陽樓宋江題反詩

張天師

總代理：
梵太師電腦動畫有限公司
地　址：台北市民生東路5段169號15F-4
網　址：http://www.cdsoft.net

總經銷：
集品 資訊有限公司
TEL：886-2-27565833
FAX：886-2-27565862

製作：



發行：



國外代理：
CD SOFT International